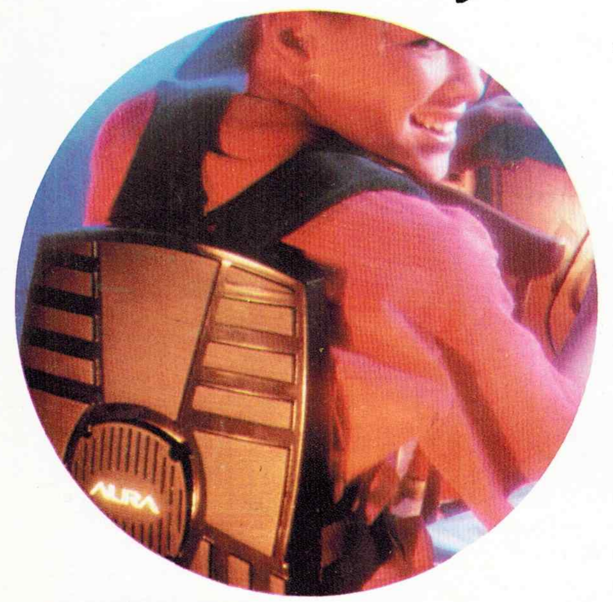


CLUB
Nintendo®
ISSN 0188-7610
MORTAL KOMBAT II (GB)
DONKEY KONG COUNTRY
CONOCE A:
SPARKSTER
SAMURAI SHODOWN
PACMAN 2
MICKEY MANIA
STREET RACER
POCKY & ROCKY 2
ITCHY & SCRATCHY
ARCADIAS:
CRUIS'N USA
DARKSTALKERS
SLAM MASTERS 2
AÑO 3 No. 11
PRECIO N$10.00 M.N.
0 37634 13082 7
ENTREVISTA A ED BOON
TODO LO NUEVO EN ARCADIAS

El Interactor funciona con estos Equipos y otros Sistemas



VIDEO JUEGOS



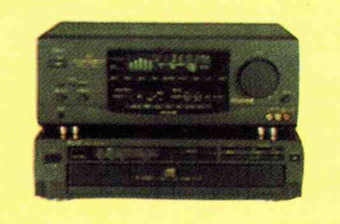
TELEVISIONES Y
VIDEOCASETERAS





EL INTERACTOR INCLUYE:
FUENTE DE ALIMENTACION
CHALECO
CABLES PARA CONEXION
AMPLIFICADOR CON EL CUAL PUEDES CONTROLAR EL VOLUMEN Y LA INTENSIDAD QUE LE QUIERAS DAR A LOS EFECTOS

AJUSTANDO LOS CONTROLES TU PODRAS SENTIR LA ACCION DE TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS, PROGRAMAS DE TELEVISION, PELICULAS, CD´S, STEREO Y EN GENERAL CUALQUIER EQUIPO QUE CUENTE CON UNA SALIDA DE AUDIO





EQUIPOS
DE SONIDO



COMPUTADORAS



Ropa de Realidad Virtual





El Interactor da vida a tus juegos preferidos...

Siente la acción con el INTERACTOR

El interactor es un chaleco de realidad virtual único que agrega la tercera dimensión del sentir a los videojuegos. Cuando te pones el Interactor, sentirás los golpes, punta`piés, sambullidas violentas, explosiones y más. El Interactor analiza los sonidos de tu sistema de juegos y los convierte en vibraciones corporales, utilizando la misma tecnología avanzada de los accionadores magnéticos desarrollada por Aura Systems para las fuerzas armadas de los EE.UU.
Es facil de usar y funciona con prácticamente todos los sistemas de juegos.
El interactor ofrece a los fanáticos de los juegos la capacidad de sentir los golpes, puntapiés, explosiones de laser y más. Si quieres sacar el máximo provecho de tus juegos favoritos y sentir lo que la mayoría de los jugadores nunca sintió de los videojuegos, querrás tener el Interactor.

***** fácil de conectar * funciona con prácticamente todos los sistemas de juegos * también funciona con el televisor, Videocasseterasy CD musicales * se ajusta a todos los tamaños * usa tecnología avanzada desarrollada para las fuerzas armadas de los EEUU * Disponible "ya" en todas las tiendas.**

Esto es lo que los usuarios de juegos dicen del INTERACTOR

" Es como estar dentro del juego"

Esto se debe a que el Interactor usa los sonidos del juego para que tú sientas la acción

Antes era "ver y oír" ¡Ahora también es sentir!

El sentir era la dimensión que le faltaba a los videojuegos...Hasta ahora.

Yo pagaría lo que sea."

No tendrás que pagar millones de dólares. No cuesta mucho más que un cartucho.

El sentir era la Dimensión que le faltaba a los videojuegos...

De Hecho, funciona con tv´s equipos de sonido y otros artefactos, permitiendote sentir la acción de tus cintas favoritas y programas de tv, senti el ritmo de música., No lo conectes a la tostadora.

" Empezarán a venderse pronto?

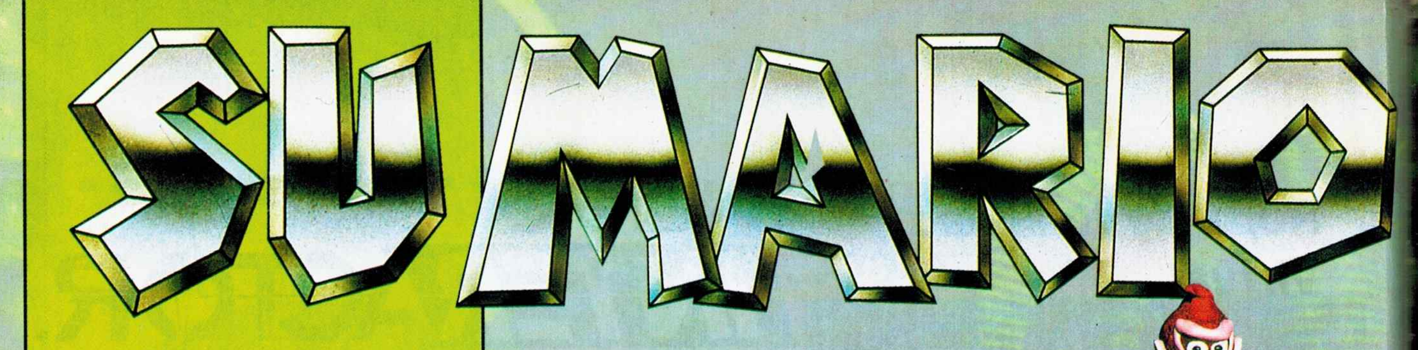
Ya está a la Venta

"¡Ohh! !Waw! !Fantástico! ¡Increíble!

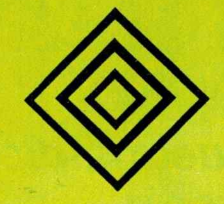
Tú también haras estos sonidos... Créenos.

MEXITRADE INTERNACIONAL, S.A. DE C.V.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN MEXICO, INSCRIBETE AL CLUB INTERACTOR MANDANOS TU FOTOGRAFIA PARA ENVIARTE TU CREDENCIAL Y MAYOR INFORMACION DEL INTERACTOR ESCRIBENOS AL APDO. POSTAL NO 19316 C.P. 03901 MEXICO, D.F. O LLAMANOS AL 6-82-97-90.



SUMARIO



CLUB NINTENDO
Año III No.11 Noviembre 1994

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION: Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Raúl Archundia V.

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD PARA NUEVOS PROYECTOS
Guadalupe Pardo

COORDINADORES DE VENTAS
Clementina Cummings, Rocio Campo,
María Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: SERGIO LARIOS VELASCO.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37



Editorial

¡Uff! tienes en tus manos un nuevo ejemplar de Club Nintendo. Como que pesa más ¿no? Es que tiene 96 páginas, 60 más que nuestro primer número y 24 más que el anterior. Trae el lomo "cuadradito" ¿viste? Es que ahora viene encuadernado térmicamente en lugar de engrapado para que no se deshoje. Trae información súper actualizada y muy exclusiva ¿Ya leíste? Es que hemos abierto una corresponsalía directa con Nintendo of America. La portada está sensacional ¿No te apantalló? A nosotros sí; nos la hizo Rareware, el creador del juego Donkey Kong Country en su Silicon Graphics allá en Inglaterra especialmente para Club Nintendo.

Lo que más gusto nos da es que con todo esto satisfacemos los deseos de muchísimos lectores que pedían, sugerían y exigían estos cambios...y lo mejor es que puedes estar seguro que en estos momentos el equipo de Club Nintendo está maquinando nuevas cosas, nuevas sorpresas (como por ejemplo a mediados de este mes salimos 2 personas a Japón para que nos platiquen del nuevo VR 32 de Nintendo que se dará a conocer en la feria llamada Sushinkei). Este número de noviembre que hoy tienes en las manos es sólo el inicio de la nueva imagen de la revista Club Nintendo donde estamos cambiando todo excepto nuestro estilo propio y auténtico y las ganas de superarnos.



Tus preguntas a Dr. MARIO®

Sólo quiero comentar que en el mismo mes de julio, Año 3 # 7, la revista Game Pro tenía la portada de Super Street Fighter II idéntica a la de "nosotros". Quisiera que me dieran una explicación (no quiero pensar que se "fusilaron" de otro lado la portada.

Sus videoamigos
#0129875489131268
Agente X & Kup
TUXTLA GUTIERREZ, CHIS.
" BEAT BOY "
MORELIA, MICH.
Luis Alberto D
HERMOSILLO, SON.
ARI-WIN
SALTILLO, COAH.
Rogelio Jacobo L.
TIJUANA, B.C.
Daniel López
TIJUANA, B.C.
Juan De La Rosa
TIJUANA, B.C.
Jach
CD. OBREGON, SON.
Rogelio Vazquez
MEXICO, D.F.
Luis Alberto U
DURANGO, DGO.
Guibaldo Vargas C
MEXICO, D.F.
Omar Alejandro Fernández
SAN PEDRO GARZA G.
NUEVO LEON
OMAR RAMOS CANTORAL
MEXICO, D.F.

Nos preguntaron también quién le copió a quién y la verdad nadie le copió a nadie. En Japón Capcom realizó ese "arte" para promover el juego. Nosotros no podíamos utilizarlo tal cual pues le faltaba nuestro rombo distintivo, así que le dimos el dibujo original de Capcom a nuestro ilustrador para que lo repitiera incluyendo el rombo entre la A y la X de "MAXIMUM".

◆

¿En qué consistió finalmente el concurso que organizó Ocean? Ya que supuestamente cada huevo iba a traer un mensaje y no existe tal cosa ¿Qué significan las pequeñas letras que hay en exteriores e incluso en el Secret Level se encuentra una "D" gigantesca.

J Antonio Venthor V
TEQUISQUIAPAN, QRO.

Precisamente las letras que aparecen había que ordenarlas para formar DR. HORNER. Jack Horner es el nombre del paleontólogo (estudioso de los dinosaurios) quien inspiró a Steven Spielberg para su personaje Dr. Grant, protagonista de la película Jurassic Park.

◆

En Super Street Fighter II ¿se puede quitar el récord que está en Time Challenge? porque lo he intentado varias veces pero no puedo quitarlo.

Juan Ramón M
GUADALAJARA, JAL.

No es nada fácil, por eso lo lanzamos como reto y por eso muy pocos lograron borrar el récord. Por cierto no se queda grabado, así que si logras quitar el récord grábalo o fotografíalo si no nadie te lo va a creer.



◆

¡Hola, Doc! Soy un reciente fan de su revista y quisiera contarles y a la vez reclamarles algo que me pasó. Compré su revista de junio y ese día mis Papás viajaron a California y les encargué que me trajeran el tan anunciado Stunt Race FX. Ustedes anunciaban que en México ya había salido y pues es de suponerse que en Estados Unidos salió antes; sin embargo mis padres al llegar allá lo buscaron y el susodicho cartucho no estaba aún a la venta. A lo que quiero llegar

con esto es que aseguren la salida de los juegos.
Gracias de su amigo.

Fabián Hoyos P.

ESTADO DE MEXICO

Bienvenido a la revista. En la sección "Este mes llégale a..."se incluyen los juegos que llegan ese mes aunque no todos llegan desde el primer día. Algunos juegos, sobre todo grandes hits, llegan a México antes que al mercado norteamericano.

◆

Les quiero sugerir que hagan un programa de televisión como el de Intercontrol, les aseguro que tendrían mucho éxito. Ojalá publiquen mi carta para saber la opinión de los lectores.

Luis Erik Nájera

ESTADO DE MEXICO

Desde que recibimos tu carta, por ahí de principios de año, empezamos a ver y analizar posibilidades. Durante este tiempo recibimos cartas como la de Alonso Polonio Hernández y Alejandro Valle Méndez y a nuestros oídos llegó el chisme, todavía no confirmado a finales del mes de septiembre cuando esto se escribió, que un día entre semana canal 7 de la Ciudad de México transmitirá un programa de Nintendo... hasta no ver, no creer.

◆

Primero que nada déjenme criticarles una cosa o más bien es una pregunta. ¿Por qué la revista cuesta N$10.00 y trae 72 páginas? Sé que dirán que la información está más completa y bla, bla, bla, pero el material por donde le busquen es el mismo. Ahora que la nitidez de las fotos y colores se ven mejor en Club Nintendo, eso que ni qué. Su estimada lectora número 3 porque ya son muchos números 1.

Isabel Custodio Hernández

MEXICO, D.F.

Pues como ya no podemos poner como pretexto que la información está más completa y bla, bla, bla, no nos quedó otra más que incrementar a 96 páginas por los mismos N$10.00

◆

¿Qué hay de cierto en que existe en Japón un CD original en el que se incluyen exclusivamente músicas de orquesta de temas populares de videojuegos? ¿Podemos disfrutar de esos CD en México?

Jaime Rios R.

CD. JUAREZ, CHIH.

No hemos encontrado aquí en México dónde los vendan. Varias casas de discos nos dijeron que no los tienen ni los tendrán. Por ahí nos enteramos que Gigante y Mix up tenían el CD de MK II.



◆

Cuando salga el nuevo sistema Ultra 64 (antes Project Reality) ¿en cuánto tiempo más saldrá otro nuevo sistema. Eso para saber si valdrá la pena comprarlo.

Angel Ernesto M

VERACRUZ, VERACRUZ

Hemos hablado de lo rápido que va la tecnología, pero tú vas mucho más rápido. Todavía falta para que el NU 64 llegue a los hogares porque Nintendo no sólo trabaja en desarrollar el software más adelantado sino también para ofrecerlo a un precio bajísimo. (Recuerda que este equipo saldrá a la venta en E.U.A. a 250 dólares el próximo año). Te recordamos disfrutar ahora el SNES que a casi 3 años de su lanzamiento se encuentra en su mejor momento y, si cuando salga el Nintendo Ultra 64 tienes la posibilidad económica, ni lo pienses, será una buena inversión.



◆

¿Cuál es la máxima capacidad de memoria que puede direccionar el CPU del Super NES?
¿Quién es el lector del que recibieron la primera carta en la revista? Creo que él es su lector #1.

CARLOS Alvarado E

QUERETARO, QRO.

Cuando se lanzó el SNES manejaba cartuchos de hasta 4 megas. Actualmente, como tú sabes, ya hay cartuchos de has-

ta 32 megas, No hay límite, mientras puedan realizarse cartuchos de más megas, el CPU no tiene problemas.
Nuestra primera carta la recibimos hace casi 3 años (el 15 de diciembre de 1991). La trajeron personalmente y era de Daniel Antonio Barbosa. 3 días después recibimos la de Jorge Geovanni Salazar Duarte quien también la escribió el día 15 pero la mandó por correo.

◆

Quiero decirles que no escogen bien los dibujos en las cartas porque varios de mis amigos se han tardado semanas en terminar sus dibujos y al final les quedan padrísimos pero en vez de publicarlas, publican otras no tan padres. Espero tomen esto en cuenta.

SU SUPER LECTOR: RAC

MEXICO, D.F.

No elegimos los mejores o peores dibujos, estamos publicando todos, lo que pasa es que vamos atrasados, pero ahora con más páginas a ver si nos regularizamos pronto. Los únicos dibujos que sí quitamos son los agresivos contra algo o alguien o aquéllos que son ofensivos.

◆

¿Cuál es el máximo de capacidad en megas que puede tener un cartucho?
porque antes se pensaba que era de 24 pero con el repentino lanzamiento de Super Street Fighter II y Samurai Shodown de 32 megas ya no sabe uno ni qué creer. Con estos datos yo saqué esta conclusión:
Es entonces que lo que hoy se piensa que es lo máximo en videojuegos en unos meses podría ser ya obsoleto y aburrido.
Se despide su lector #¿?

Luis Javier Martínez

NUEVO LAREDO, TAMPS.

Donkey Kong Country es otro de los que se unen a los cartuchos de 32 megas. Efectivamente como tú dices los videojuegos van a pasos agigantados pero los videojugadores van igual y también hay mucho más información en el mundo del videojuego, lo cual hace que lo que hoy es super actual en poco tiempo ya es historia ¡Ah! pero no por eso obsoleto y aburrido. Los grandes clásicos siguen siendo entretenidos. Es un hecho que ahora los videojugadores tenemos más y mejores opciones. El chiste es elegir la más adecuada a tus preferencias.

◆

Estimados Amigos:
Me da mucho gusto poder saludarlos y sobre todo informarles que soy un fiel seguidor no sólo de mi causa sino de la revista, no me he perdido ni un solo número.
A manera de comentario quisiera decirles que Nintendo ha descuidado el formato portátil (Game Boy) ya que los juegos son en blanco y negro (no soy humano para ver colores), no es posible jugarlo en la obscuridad. Ojalá Nintendo haga algo al respecto pues aunque el Super Game Boy es algo bueno, creo que nos gustaría más llevarlo en nuestras largas travesías.
Reciban un saludo de Falco, Slippy y Peppy.

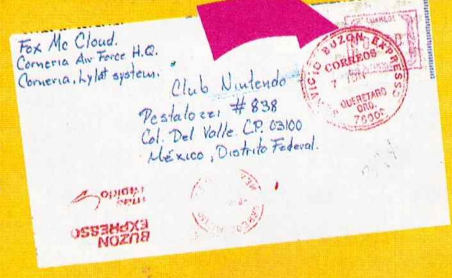


CORNERIA, LYLAT SYSTEM

Estimado Fox:
Hemos visto buenos juegos que están por llegar para el Game Boy tanto de acción como de estrategia. El Game Boy se diseñó con esa pantalla de cristal líquido para ahorrar energía y así las baterías te duren muuucho más. Puedes conseguir aditamentos como el Light Boy, el cual es una lupa con luz que se adapta a tu Game Boy para que juegues en la obscuridad.
Pasando a otra cosa queremos comentarte que ya tenemos una respuesta oficial: no es posible salir de "Out of this dimension" en el juego Star Fox.



Tu carta no llegó directamente a nosotros, por alguna razón llegó primero a Querétaro, una bella ciudad al norte del D.F. de donde nos hicieron favor de mandarla a la revista.



Sobre el super deseado juego de los Caballeros del Zodiaco (¡Otro loco!) Bandai tiene el juego Dragon Ball Z 1,2,y3 cuyos poderes son muy parecidos a los de los Caballeros ¿No podrían cambiarle los personajes? Ya que los stages son muy parecidos. Esta es una sugerencia.

Daniel Enrique M
Torreón, Coahuila

Efectivamente. Aquí entre nos esa fue una alternativa que le planteamos a Bandai ya que no tenían que invertir gran tiempo ni dinero en la programación, sino sólo en gráficas (algo así como lo que hizo ASC con los juegos CHAVEZ) sin embargo consideraron que el tiempo que requería la modificación y la proyección de ventas que tendría este juego sólo en México, no justificaba el esfuerzo. (Ya ves que incluso para el mercado norteamericano Bandai ha estado medio dormido) Nuestro último y desesperado esfuerzo fue analizar el juego que Bandai lanzó en 1988 para el Famicom (japonés) y que nos proporcionaron nuestros lectores Jaime Núñez y J.P.S.



La idea era hacer sólo la traducción y lanzarlo para el NES, sin embargo el juego según nuestro análisis hubiera sido decepcionante para la mayoría de los videojugadores pues es una combinación de R.P.G. y acción lenta con poco factor de entretenimiento. Es así como, desafortunadamente, tenemos que dar la noticia a tantos lectores que ya es oficial: no habrá juego de Caballeros del Zodiaco.
Nuestro viejo amigo Adolfo R. Márquez nos informó que ya está saliendo la caricatura por la NBC. A ver si pega en U.S.A. y se animan después, pero la verdad lo dudamos.

◆

En el juego de NFL Football de Konami, en el instructivo de la página 26 habla de un password secreto que está dentro de la revista Nintendo Power del mes de septiembre de 1993 volumen 52 y que no la he podido conseguir y dudo que la consiga, por eso acudo a ustedes para ver si pueden publicar ese password.
Se despide de ustedes un lector más.

ALEJANDRO GARCIA.
Estado de México.

Se trata de un password hecho especialmente por Konami para un concurso que Nintendo Power realizó entre sus lectores para mandar al ganador al Super Tazón 1994. Tenías que llevar a los Halcones Marinos de Seattle, el equipo con más baja clasificación contra el más poderoso, nada más y nada menos que el equipo Konami Pro. El password es PRKPL PRKPL PRKPL PRKPL PRKPL.

◆

¿Por qué el reporte del CES de verano que fue en junio lo ponen hasta la revista de septiembre?

Jonathan Ricardo Moller
Monterrey, Nuevo León

El problema es que el CES terminó el 26 de junio, apenas llegamos a fines de mes a terminar la revista de agosto pues a principios de julio debíamos tenerla completita y corregida, pero alcanzamos a incluir 2 páginas y el Reset.
No creas que este reporte del CES ya lo traemos preparado de allá. Tenemos que llegar a ordenar la información, analizarla, escribirla y fotografiar.

◆

En mi cartucho de NBA JAM en los soles de Phoenix están Dan Majerle y Kevin Johnson, pero en el cartucho de un amigo está Charles Barkley en lugar de Majerle ¿Acaso modificaron el programa después de anunciar su retiro?

Rogelio Vázquez Ramírez
México, D.F.

Esta misma pregunta nos llegó de Rogelio Vázquez R., Sergio Larios M. y Juan Martinez U., lo que pasó es que Charles Barkley fue la versión inicial de NBA JAM. Después él firmó un acuerdo independiente para dar la licencia de producción de su propio videojuego, "Charles Barkley's Shut Up and Jam" y tuvo que ser reemplazado.



Los RECORDS

TOPS

Los máximos Récords de los lectores de Club Nintendo (Lo que antes era el Salón de la Fama).

BATTLE CLASH
MEJOR TIEMPO PARA ELIMINAR AL PRIMER ENEMIGO 0'29"57
ROLANDO GRECO

CONTRA
5,802,100 PTS NEFTALI METZGER R.

DONKEY KONG
STAGE 9 TIEMPO TOTAL 1444
ARTURO R. CASTREJON

DUCK HUNT
999,200 PTS ALFONSO DOMINGUEZ ALONSO

FINAL FIGHT 2
MEJOR RECORD FINAL: 3,192,108
FELIPE ESPINOZA NAVA

F ZERO
DEATH WIND 1'45"21
JUAN MARTINEZ MEJIA

GOAL!
MEXICO 99 - ITALIA 0 (JUEGO FINAL)
JUAN MANUEL CASTRO

PRINCE OF PERSIA
MEJOR TIEMPO PARA TERMINAR EL PRIMER NIVEL: 0:25
VICTOR M. ARJONA

STAR FOX
PUNTAJE MAS BAJO 24% FELIPE ESPINOZA NAVA

STUNT RACE FX
MODO FREE TRAX PISTA EASY RIDE 1'23"95
ANTONIO TORAL

SUPER GOAL
MEXICO 99 - IRLANDA 4
JUAN MANUEL CASTRO

SUPER MARIO BROS.
9,999,900 PTS ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ

SUPER MARIO KART

BOWSER	1'27"56	EDGAR RAMIREZ ENRIQUE
RAINBOW ROAD	1'30"95	EQUIPO CAMACA
KOOPA BEACH 2	1'03"56	JAVIER MUÑOZ ORIGEL
BOWSER CASTLE	1'37"94	WALLO
CHOCO ISLAND 2	1'22"50	JOSE M. CASTRO
MARIO CIRCUIT 1	1'05"91	TRIFUERZA

SUPER METROID
MENOR PORCENTAJE DE ITEMS FINAL 23%
ZAGA, REX Y PHOENIX
TIEMPO FINAL DEL JUEGO: 1'26"
EDUARDO MEZA SERRANO

SUPER SMASH TV
999,999,999 PTS JAVIER CHAVEZ "CONEJO"

SUPER STREET FIGHTER II
RECORD TIME CHALLEGE: 6"092
ANTONIO JESUS MACIAS TAMEZ

TETRIS
LEVEL 9❤ HIGH 1 JESUS O. PALOMEQUE ALCAZAR

TINY TOON ADVENTURES
9,999,990 PTS ALFONSO DOMINGUEZ ALONSO

T.M.N.T. IV
20'04" VICTOR PEREZ ROMERO

COLABORACION ESPECIAL:

VICTOR M. ARJONA FARTMAN
PAUL JURADO
GRUPO E4
NATALIE DE MARCE ISLAS
FABRICE VELAZQUEZ C.

EN ESTE NUEMERO COLABORARON:

JORGE HERNANDEZ AKIRA
ALEJANDRO VALLE M.
THE SECRET FRIEND FIGHTER
A.A.L.L.D.J.
RAMIRO IVAN GALLO
GABRIEL TADEO GUTIERREZ
JUAN JOSE HERNANDEZ C.
LUIS A. RIVAS AMADOR
ROBERTO CHONG CEDILLO

AGRADECEMOS A:

GRUPO ESPECIAL NINTENDO
RAUL A. HERRERA
DANIEL E. MALDONADO S.
DANIEL QUIÑONES MELENDEZ
HECTOR M. SANCHEZ
E.G.T.
DANIEL RODRIGUEZ H.
FERNANDO GALVAN M.
PEDRO MENDOZA "MEGA MAN"
PAC MANIACOS
A.A.L.N. THE RIDDLE
ANCHO, AKANTO Y DRACO
ANGEL A. COHEN M.
TONATIUH GONZALEZ B.
M. ANTONIO HERRERA DIAZ
CARLOS MANUEL MARTINEZ
JUAN FERNANDO RAMOS F.
RICARDO GORDILLO C.
DAVID ANTONIO CUADRAS
RAFAEL TADEO LOAEZA
E.A.R.V.
MARIO E. BARRAGAN M.
MARIO I. AGUILAR HDZ.
J.E.A.M.
MARCO A. GONZALEZ P.
JORGE E. GONZALEZ P.
FCO. JAVIER P.Z.
ARMANDO A. GARDUÑO
ABEL DEL MORAL P.
GABRIEL TADEO GUTIERREZ
MARIO E. OCHOA AYALA
HERMANOS FIGUEROA A.
EDUARDO J. MTZ. TORRES
RAMON ZUÑIGA O.
JUAN LUIS TAFOLLA V.
LUIS A. PEREZ DAGDUG
MAURICIO E. DIAZ CRUZ
TOMAS GPE. ALFARO R.
ROBERTO CLAUDIO BARRON
JESUS ADRIAN AQUINO G.
JOSE RODRIGO A.E.
ISAURO GOMEZ HIDALGO
MARIO A. URENDA ARCEO
JULIAN AGUAYO S.
MAYRA E. URENDA A.
FENIX
GERARDO LEMUS E.
J.OCTAVIO FERNANDEZ
SERGIO DEGANTE M.
JOSE LUIS ENZASTIGA
JOEL GOMEZ O.
JUAN CARLOS ARAMBURO
CESAR F. MORENO A.
CONRADO POZZO
LUIS A. FERNANDEZ C.
F.J. MALO
JOSE ANZA M.
RASE
DACKASE
ROGELIO JACOBO L.
LUIS H. PIZA BATIZ
NATALIA G. RAMIREZ D.
DAVID A. SUAREZ B.
RODOLFO ANGELES V.
CESAR A. CONTRERAS
DONALDO VAZQUEZ R.
D.M.S.
JUAN C. CONTRERAS P.
JOSE LUIS SANCHEZ
JOSE RAUL RUIZ C.
ISRAEL GALEOTE C.
OSCAR DAMIAN BARBA S.
FERNANDO ALONZO
RUBEN OMAR ELIZONDO
DANIEL AGUIRRE M.
HUGO HERNANDEZ JOSE
FRANCISCO J. GUIDO T.
ELSA BELEN AVILA
JORGE GUILLERMO
MANUEL TAPIA G.
JUAN EDUARDO
DANIEL C.
FELIPE A. QUEZADA
VEGA
WOLFENSTEIN
ENRIQUE CERDAN V.
MARTHA PORTILLA
GABRIELA DE LA RIVA
AXP
MARCO A. DOMINGUEZ
VICTOR Y MAURICIO SALGADO
RICARDO QUIROZ C.
ADRIAN MILLAN
FRANCISCO RIVERA A.
AMRA
EVANGELINA CABRERA P.
RAFAEL VALDEZ O.
JESUS DURAN
RAX
ALBERTO MOLINA V.
JASON VORHEES
CARLOS ADRIAN MTNZ. H.
HUGO A. CARDENAS V.
W.B.G.
SERGIO Y PATY LOPEZ LOPEZ
CANO
I. AUGUSTO PEREZ S.
FERNANDO OJEDA M.
DAVID VAZQUEZ C.
CARLOS A. GARRIDO G.
EMOAOO
RAFAEL CARDONA
EL PATAS
"MEGA"
GUILLERMO GLEZ. FLORES
GERARDO GLEZ. FLORES
ROBERTO MONTES DE OCA L.
LUIS CARLOS HERNANDEZ M.
JOSE NAHUM MARTINEZ G.
RICARDO RAMIREZ L.
SELENE LOPEZ J.
SARA ORTIZ LOPEZ
JUAN A. PEREZ
CARLOS MIGUEL ORTIZ L.
AMARANTA C. LOPEZ J.
JOSE A. LOPEZ MARTINEZ
PEDRO R. NAVA V.
FRANCISCO. J. MONTES A.
GUDELIA SEGURA A.
CARLOS SUAREZ M.
EDGAR AZAEL
ULISES B.R.
BENJAMIN RODRIGUEZ A.
J.RAFAEL CUELLO S.
RAUL ALANIS GARDUÑO
EFREN MENCHACA G.
ALEJANDRO VEGA
T.W.H.
T.HAWK II
ANTONIO JUAREZ M.
MARIO SANCHEZ S.
JESUS CAMPOS R. "SYX"
GABRIEL VILLAVICENCIO M.
PABLO BOY SANCHEZ
ALEJANDRO PEREZ B.
AGUSTIN G.V.
LUIS FELIPE HEREDIA
M.A.U.C.
ROBERTO LAGUNAS T.
JOAQUIN E. TORRES S.
JOSE A. CENOBIO
SERGIO L. BALBUENA
JOSE LUIS BARAJAS
RAYMUNDO GARCIA F.
AFS Y EFS
OSCAR GARCIA S.
VICTOR RUBI JUAREZ
RAF
JAVIER SANTAMARIA
EDUARDO MORALES
JUAN MARTINEZ URUETA
MAXIMILIANO SERNA
JUAN DE DIOS GUEVARA
JAIR ALEJANDRO DURAN S.
JORGE A. BASSOCO C.
FELIPE VILLAGRAN CARRILLO
EL PERICO
G.T.E. RICARDO ACEVEDO A.
MAURICIO SANCHEZ CRUZ
JOSE RAUL SANCHEZ GLEZ,
"ZELDA" MARTINEZ R.
RODOLFO ELIAS
PROCORO LOPEZ GUERRERO
JULIO C. LOPEZ GUERRERO
DIANA L.R. MARTINEZ
LINO OMAR FM
CHRISTIAN MIGUEL ANGEL M.
WALTHER URBINA GONZALEZ
LUIS ANTONIO CALDERON
M.M.X.
SALVADOR ROMERO ESPINOZA
ALEJANDRO ORUÑA
JUAN RAMON ALDAÑA RDZ.
FERNANDO PEREZ MTZ.
NOE RODRIGUEZ PAREDES
MANUEL CONTRERAS
JULIAN RODOLFO CARMONA
JOSE SANCHEZ TRINKER
FERNANDO FLORES ORTIZ
THE JUGGLER
ERICK SANCHEZ BERNAL
REY ARTURO RODRIGUEZ M.
DANIEL GARAN TORRES
GONZALO REYES MEZA
CHISCO '94
ATZIN RENE GARCIA LOPEZ
DAVID A. CERVANTES AMAYA
MARCO ANTONIO DIAZ CORREA
ADRIAN AGUILAR B.
EFRAIN GOMEZ C.
ENRIQUE ULISES RIOS ESPINOZA
ALBERTO YASSEF HINAJOS
JULIO AXEL COLONGA GUZMAN
KAL ARKEPIKEL LEE
IVAN-OSCAR-JOSE
JAVIER KIOSHI ITO LINARES
HECTOR ANDRES T. GUZMAN
JOAS SANCHEZ RODRIGUEZ
RICARDO QUEVEDO
ALAIN OSVALDO ARGUELLO L.
GUILLERMO LOPEZ VERA
JOSE ANTONIO MTZ. PINEDA
"DEBE ESE"
GUIBALDO VARGAS CALDERON
DIANA VARGAS CALDERON
HETON ULISES PADILLA
MIGUEL A. GONZALEZ
LASA
ALFREDO ORTA ROLDAN
LUIS ALBERTO ORTA ROLDAN
JUAN CARLOS ZAZUETA MONTIEL
LUIS HECTOR GOMEZ RIOS
JUAN MANUEL MONROY GARCIA
SERGIO MARTIN LAGUNAS G.
ANTONIO MARISCAL GALLEGOS
LUIS A. PEÑALOZA
ARTURO RAMIREZ M. "ÑAÑA"
ABEL HERNANDEZ P.
VICTOR E. RUIZ NUÑEZ
ABEL LARA FUENTES
JOSE DE JESUS ORNELAS
MANUEL GUILLERMO MENDEZ
FELIZ ALEJANDRO SANCHEZ S.
OMAR RAGBREE GONZALEZ
MIGUEL A. RIZIERI A.
OSCAR SEVILLA D.
OSCAR DANIEL H.
ALEJANDRA ARAGON
ERICK GONZALES U.
JOHAN AMARO Z.
ADAN E. SOTO R.
GUILLERMO GONZALEZ VERA
MIGUEL ANGEL DIAS RIOS
GABRIEL FLORES C.
LAZARO HERNANDEZ LOZANO
JOE JAM
PEDRO DANIEL MENDOZA

CONTESTAMOS A:

FABIAN VARELA O.
J.A.A.M.
CARLOS LOPEZ CHAVEZ
IKARIHIK
BIMBO
ERNESTO MENDOZA C.
HECTOR Y KARLA CARBAJAL
MARCO A. CHAVEZ L.
LUIS HUMBERTO MARTINEZ
JOSE LUIS CAMAÑO
JOSIEL "JOSHY" ARREDONDO
RAUL F. JARA ESPINOZA
TACHIBANA OKYO
BLAS GERARDO REYNA R.
GUILLERMO GONZALEZ FLORES
GERARDO GONZALEZ FLORES
ISMAEL DE JESUS MORENO
EDSON RODRIGUEZ O.
C.D.
IGNACIO RUIZ M.
GUILLERMO MARTINEZ M.
IVAN MARTINEZ M.
M. GAME
CYNTHIA P. YOE A.
RYUZ, FOX MCCLOUD
FALCON,SLIPPY,SILICON
ANDRO AKANTO
"DRACO"
LUIS A. LOPEZ
ISAAC LOPEZ
MIKLE Y DRAGON
GUILLERMO CRUZ D.
DUO MANTIS
8 ALF
C.A.T.C.
GUILLERMO CURIEL T.
ISRAEL ROJAS LARA
ELISEO ARIAS O.
JULIS K. DE CASSO U.
MARIO A. GARZA
ENRIQUE CERDAN
MEX Y SCORPIO
M. ANGEL LOERA
LEONEL G. MENDOZA
ROGER A. POLANCO
DAVID RODRIGUEZ A.
IGNACIO OCAMPO R.
ALEJANDRO VAZQUEZ G.
JESUS OCTAVIO ACOSTA
RICARDO A. ELIZALDE
EL PERICO
LUCKY AND WILD
SERGIO A. VALLES DIOSDADO
OSCAR EDUARDO GAMBOA M.
VALENTE NAVARRO RIOS
GUILLERMO R. CASTILLO SANCHEZ
LUIS FERNANDO CRUZ YAÑEZ
MARIO A. SOLEDAD ESPINOZA
MARTIN MOLINA FRUCTUOSO
JORGE A. RAMIREZ
FCO. JAVIER ALVAREZ GLEZ.
JUAN MANUEL ANAYA M.
"DEBE ESE"
JOSE ANTONIO HERNANDEZ A.
IVAN SAUL GOMEZ HERNANDEZ
CHARLES BARKLEY
PERLA I. CAVAZOS GUZMAN
ERIK "PESHA"
FAUSTO SOLIS SOTELO
JORGE A. COLLINS
ANGEL ANDRES AGUILAR A.
M.A.U.C.
GUIBALDO VARGAS C.

AYUDARON A ECHARLE MONTON A BANDAI PIDIENDO EL JUEGO CABALLEROS DEL ZODIACO

BIMBO
ARTURO RAUL ALMAZAN S.
GABRIEL RAMOS GARCIA
ULISES DANTE RODRIGUEZ A.
CLUB TECHNO GAMES
BSR
OMAR IVAN GAONA SOLIS
RAUL FEDERICO XOLALPA H.
M. ANGEL PONCE PRADO
RODOLFO PONCE PRADO
JULIO A. SERRANO CASILLAS
JOSE ALBERTO MEDINA GTZ.
ISRAEL TORRES RESENDIZ
CHRISTIAN MARCEL CEBOLLEDO
JOSE ALBERTO CONTRERAS C.
J. ARMANDO Y C. GABRIEL
NACHO MONTELONGO O.
MARCO A. MARTINEZ GARCIA
ARTURO GONZALEZ HDZ.
CHAFAMAN 28
ISAIAS MORA DE LA CRUZ
FERNANDO R. MONTIEL S.
EARL W. SWOKOWSKI
LUIS ALFONSO LAGUNA
ROBERTO CARLOS GONZALEZ
EDUARDO LOPEZ V.
IVAN CERVANTES
RICARDO CHANG REZA
CLUB DACKAJE
IVAN L. DE GUEVARA B.
JAIME ALBERTO ZARAGOZA
HUGO MONTIEL LAGUNA
J.T.
JOSE LUIS CERVANTES SOTO
JOSE ADOLFO AVALOS G.
ABRAHAM SANCHEZ FLORES
GUILLERMO REYES A.
SERGIO ADALBERTO LUNA P.
JUAN CARLOS J.D.C.
JAIME NUÑEZ D.
JOSE CARLOS VAZQUEZ P.
MARTIN ANTONIO RAMIREZ
FERNANDO CORTEZ MTZ.
LEON DAVID GUERRERO G.
CRISTIAN GUERRA FUENTES
JHONATAN E. PADILLA M.
RICARDO PARTIDA ALCALA
RENAN A. MONTOYA MTZ.
CRISTINA CHAVEZ MORENO
MANUEL T. GUZMAN M.
MARTIN HUGO SANCHEZ
SALVADOR RAMOS TREJO
CHRISTIAN A. CHAVEZ P.
PABLO NAVARRO ESPINOSA
LUIS A . PEÑA DUTARY
ELIZABETH HDZ. G.
ALEJANDRO ARGUERA M.
HASSAN HDZ. BENITEZ
MIGUEL ISAIAS
JESUS DIAZ MASO
JAIR DE J. SANCHEZ A.
HUGO SANCHEZ
ANDY YUZHEF OLIBARES
MOISES CANIZAL MENDOZA
GENARO SANTILLAN A.
JORGE MEDINA AYORA
DAVID SANCHEZ A.
JULIO C. CORONA O.
CESAR RUBIO DE LA T.
OSWALDO HDZ. G.
BRUNO VALENZUELA
BRUNO GASTELUM R.
ALFREDO CASTILLO C.
JULIO C. SALVADOR V.
RAUL HERNANDEZ TORRES
CARLA Y HECTOR CARBAJAL
JOSE ANTONIO FUENTES
MARIO A. GARZA Z.
GERARDO RIOS QUEZADA
DANIEL QUIÑONEZ M.
FCO. I. GUIDO T.
VICTOR Y MAURICIO SALGADO
EVANGELINA CABRERA P.
RAFAEL VALDEZ OLIVER
JESUS DURAN
GENARO S. ACEVEDO
JORGE ERICK ROMERO V.
JOSE A. SAYTO MARIN
ORLANDO MANUEL HDZ.
JERONIMO PONCE F.
JOSE NAHUM MARTINEZ G.
FCO. JAVIER MONTES A.
JESUS RAFAEL COELLO S.
FERNANDO DE LA PEÑA P.
MA. ELENA DE LA PEÑA P.
FERNANDO SOTO C.
SERGIO RGZ. GUTIERREZ
ALONSO H. GEMINIANO
CARLOS LOPEZ CHAVEZ
PAULO C. LOPEZ ZAMORA
MIGUEL CABALLERO S.
JESUS GERARDO M. CARRERA
LUIS FABIAN REYES G.
GERARDO E. REYES GOMEZ
OSCAR IVAN REYES GOMEZ
MAURICIO E. NAVARRETE G.
JUAN CARLOS SEGANDO
VICTOR CORTES TORRES
JORGE VELA GARCIA
SERGIO CAMPOS
JOSE GENARO A. QUIÑONEZ
MARIO A. HERNANDEZ A.
PEDRO M. VAQUERO T.
VICTOR H. DOMINGUEZ C.
JUAN C. NUÑEZ D.
ERIK ORTIZ RUIZ
EUNICE FRIAS BELTRAN
JUAN F. ALVAREZ A.
JUAN ALBERTO MIRANDA
ALEJANDRO A. PEREZ C.
JUAN MARTINEZ F.
ALEJANDRO IBARRA V.
JAVIER HDZ. ALBARRAN
EMMANUEL HDZ. TRONCOSO
EDUARDO A. MTZ. CABELLO
GONZALO VILLEGAS LEPE
RODOLFO O. CAMAS
MIGUEL A. MORENO G.
ERNESTO V. CASTILLEJOS O.
RICARDO RIOS S.
ALEJANDRO MAZA P.
JOSE ALBERTO J. MELCHOR
LUIS A. SARABIA RUBIO
ISAAC CORDOVA M.
RAFAEL T. LOAEZA R.
JOSE I. GONZALEZ G.
ROLANDO D. MUÑOZ MTZ.
CONSTANCIO A. GARCIA
JUAN CARLOS AVILA LEON
RUBEN A. TREJO TREJO
ALEJANDRO ESCOBEDO M.
CLUB DACKASEL
V.HUGO MAYA M.
LUIS M. GUZMAN M.
J.DAVID BLANCO R.
RICARDO O. BEST P.
B.ERNESTO LANDGRAVE
VICTOR RAMO Z.
MIGUEL ADRIAN
KIRMUT
JOSE LUIS JORDAN L.
JUAN FCO. CASTRO R.

NUESTRA PORTADA





Si tuviéramos que resumirte el juego de Donkey Kong Country, te diríamos que nunca, pero nunca has visto un juego como este (ni en Arcadias) pero para no resumirlo en tan pocas palabras te diremos el por qué es un juego tan especial: Por sus gráficos en 3D que ni sistemas de 32 ó 64 bit habían logrado como Donkey Kong Country.

Todo comienza en Rare que constantemente busca cómo mejorar el desarrollo de sus juegos así que experimentan con el más sofisticado Hardware disponible. Rare prueba con el PCs y MACs pero eventualmente hallan lo que necesitan para aplicar el poder de procesamiento de gráficos del "Silicon Graphics Workstations" que es lo mejor para el rendering de imágenes reales de 3-D.

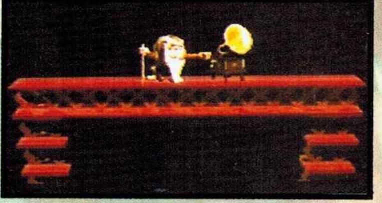
Después Nintendo por su lado busca diseñadores de juegos y se encuentra con la idea de Rare... así Rare y Nintendo se unen para hacer realidad este fantástico juego.

La animación es sorprendente, ya que los modelos "existen realmente" en las computadoras de Silicon Graphics y pasaron al Super NES como sprites. Lograr gráficas tan buenas, relativamente es fácil en la "Silicon Graphics Workstation" pero para conseguir que los movimientos fueran naturales Rare analizó gorilas de un zoológico por un tiempo (y no es broma). Es más, seguro esto te pone a pensar que una nueva generación de juegos ha comenzado y, junto con esto, una mentalidad creativa que va más allá de lo que podemos imaginar está surgiendo.

La música está padrísima y es más, piensan sacar un CD con la música del juego como lo hacen en Japón.























Ahora entremos de lleno con el juego donde puedes seleccionar de entre 3 modos de juego.



Básicamente eliminas a tus enemigos cayéndoles encima, lanzándoles barriles o con un ataque girando.



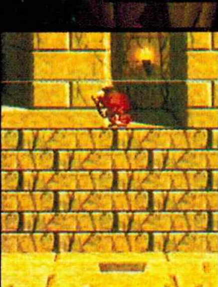


En tu camino vas recolectando bananas; cada 100 obtienes una vida extra, también hay ¿globos rojos que te dan 1 vida o azules que dan 3. Otra manera de acumular vidas es tomando las cuatro letras de la palabra "Kong". Algo curioso es que los indicadores del número de bananas y vidas sólo aparecen cuando tomas algo que los cambie.



El juego está repleto de secretos. Para que te des una idea tiene más de 100 bonus ocultos y algunos son especiales donde controlas sólo a los animales amigos de Donkey.



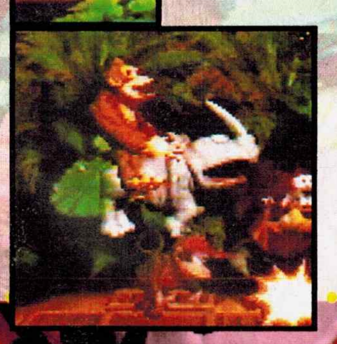


Algunas cosas están ocultas en el piso y para sacarlas tienes que caer desde algún lugar alto.

RAMBI

Con este rinoceronte puedes moverte más rápido además de que eliminas todo a tu paso.





WINKI

Tú puedes saltar muy alto con la ayuda de la rana, pero no te mueves ágilmente.



EXPRESSO

Con el avestruz puedes bajar poco a poco después de saltar, te mueves rápido y los enemigos pequeños no te dañan.





ENGUARDE

En el agua también recibes la ayuda de un pez espada, el cual nada muy rápido y con él puedes eliminar enemigos.





El Mapa general de Donkey Kong Country se divide en varias escenas, por el momento sólo veremos completas las primeras 3 y un poco de las demás escenas. Como te darás cuenta es tan sólo un avance de todo lo sorprendente de este juego.



BARRILES

Bonus
Hay ciertos barriles que te llevan a diferentes escenas de Bonus



D K
Al destruir el barril te dan a tu compañero (ya sea Donkey Kong o a Diddy)



Normal
Estos sólo los utilizas como arma al lanzarlos contra los enemigos.



T.N.T.
Al lanzarlo causas una explosión.





1/2 Meta



Al tocarlo dejas una especie de marca y si eres eliminado ya no comienzas en el principio sino donde estaba el barril.

METAL
A estos puedes hacer que reboten en alguna pared para después subirte en ellos y ahorrarte problemas.



CAÑON

AUTOMATICO
Con estos barriles no hay problema ya que automáticamente te lanza.

MANUAL
Al entrar a estos barriles tú controlas el momento en el que sales disparando, claro, esto se complica cuando el barril gira, se mueve o ambas cosas.

GO / STOP
Estos son una especie de switch. Normalmente están en "GO" pero al tocarlos cambian a "STOP" y los enemigos se duermen por un momento.





JUNGLE JAPES



Todo comienza en la cabaña de Donkey Kong pero no te fijes mucho en el desorden, ya que es foto de un prototipo.



Aquí encuentras una cueva secreta con ayuda de Rambi.

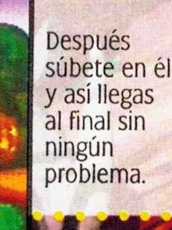
Avanza por arriba de las palmeras, salta y déjate caer justo donde indica la flecha.



Al caer desentierras un barril de metal, tómalo y regrésate.



Ahora rebótalo en la pared.



Después súbete en él y así llegas al final sin ningún problema.

KONGO

CRANKY'S CABIN

¡Hey chico!
¿Estás tomando mi papel?
Yo tengo más juego en mi meñique que el que tú tienes en todo el juego. ¿Sabes lo que dicen?, ¡Muchos gráficos y nada de juego! ¿32 megas? Eso sería más de 30 juegos de mis tiempos ¡y también eran grandiosos!
En mis tiempos sí que había juego.

¿Y sabes qué es lo peor? Que llegas al final y tienes que comenzar de nuevo. No conocerías un juego si estuvieras en él. Lo único que necesitas para encontrar a Winky en el Cañón del Barril es un poco de esperanza, Krusha es el Kremline más rudo, sólo un barril lo noquearía.
Ahora vete. Veamos si puedes terminar esta ridícula prueba sin mi ayuda.

ROPEY RAMPAGE

La lluvia es un detalle estupendo en esta escena, con los destellos de luz en el fondo como si iluminara un trueno.



Poco antes de terminar esta escena termina de llover y cambia la iluminación como si saliera el sol.

Aquí déjate caer como se ve en la foto y encontrarás un atajo.





FUNKY'S FLIGHTS

¡Hu, chavos! Me llamo Funky Kong! Mi Barril Jumbo puede lanzarte a cualquier punto en la isla! Desafortunadamente puede enviarte solamente a un lugar donde ya has estado a...
¡El cual es una completa y total locura, permíteme decirte!

REPTILE RUMBLE

Donkey Kong, a punto de conectarle un barrilazo a un Kremlin



En esta parte utilizas las llantas para saltar más alto que tus enemigos.



CORAL CAPERS

Y no podía faltar la escena de agua con lujo de detalles, como el ondular de la imagen, las burbujas y el movimiento del fondo y la superficie del mar.

Todo será más fácil cuando utilices a Enguarde para avanzar más rápido.





Si avanzas donde está el tiburón, hacia la derecha encontrarás un lugar secreto.





Como éste es el primer jefe, son muy simples sus movimientos, ya que se mueve de lado a lado dando saltos. El único problema es su tamaño, pero si lo eliminas tu premio será equivalente.





JUNGLE

Barrel Cannon Canyon

VERY GNAWTY'S LAIR

FUNKY'S FLIGHTS

CRANKY'S CABIN

CANDY'S SAVE POINT

BARREL CANNON CANYON

REPTILE RUMBLE

CORAL CAPERS

CANDY'S SAVE POINT

¡Hola! soy Candy Kong y este es mi Punto Salvador si quieres salvar lo que llevas del juego, salta hacia mi barril, girando!



Rebotando sobre estos Kremlines puedes llegar arriba de la palmera y así investigar la parte superior de esta escena.

Más adelante comienzas a utilizar barriles tipo cañón para ir lanzándote de uno en uno esquivando las abejas.





Al comenzar la escena regrésate por arriba de la cueva, ahí encontrarás un barril que te lanzará para tomar la letra K.









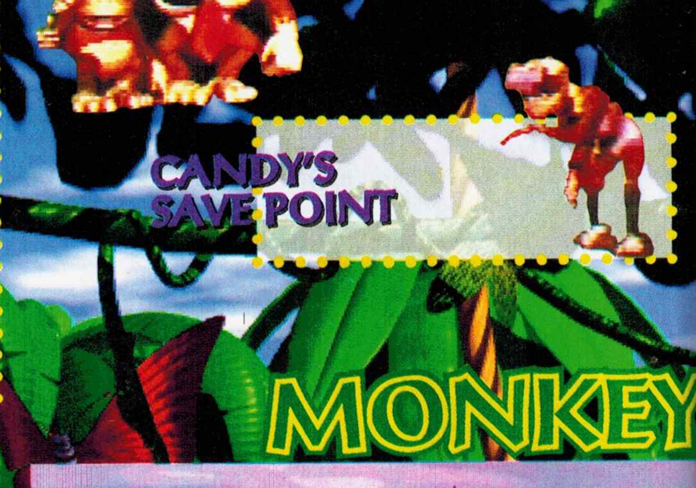


WINKY'S WALKWAY

La iluminación y el camino en diagonales junto con las lámparas le da una profundidad muy especial.



Esta escena es la primera donde te encuentras con Winky, pero toma en cuenta que tu movilidad ya no es tan buena.



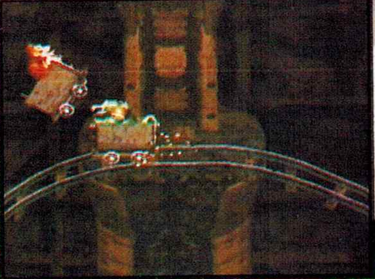
CANDY'S SAVE POINT

MONKEY

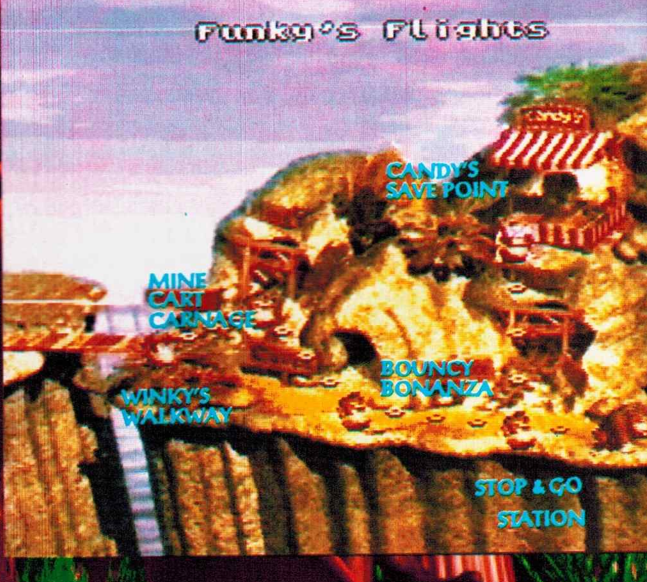


MINE CART CARNAGE

Y para darle variedad al asunto qué te parece esta escena donde viajas a través de una vía pero un poco descuidada.



Tú puedes controlar la velocidad del carro y saltar para esquivar enemigos o agujeros.





BOUNCY BONANZA

Aquí la iluminación cambia constantemente, pero de forma sutil,mejorando el ambiente de la cueva.

Más adelante el camino se divide en dos partes y al volverse a unir nuevamente te encuentras con tu amigo winky, que te ayudará bastante en la parte final de esta escena.





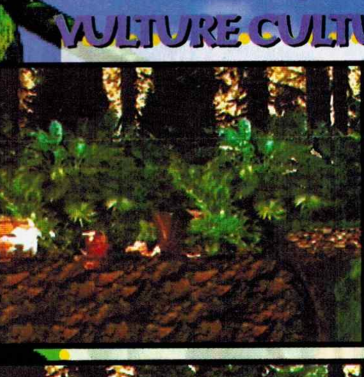
STOP & GO STATION

En esta escena te encuentras con unos Kremlines a los que no puedes hacer daño. Lo único que puedes es cambiar los barriles de "GO" a "STOP" para dormir a los Kremlines y así poder avanzar.




CRANKY'S CABIN
Chico, este lugar ha estado ocupado últimamente, qué pasa ahora contigo y todos los Kremlines.
En la jungla pégate a las copas de los árboles para ganar vidas extra.
Encuentra a Candy para que salve el juego por ti. Regresa a visitarme alguna vez. Aquí estaré.
MINES
Necky's Nuts
MILLSTONE MAYHEM
FUNKY'S FLIGHTS
CRANKY'S CABIN
NECKY'S NUTS
NECKY'S NUTS
Este buitre sale por cualquier lado de la pantalla y a diferentes alturas lanzándote nueces que tienes que esquivar con ayuda de la llanta.
FUNKY'S FLIGHTS
También hay barriles que están en la parte superior de la pantalla y sólo con ayuda de una llanta los puedes alcanzar.
MILLSTONE MAYHEM
Las ruedas gigantes se mueven de lado a lado y si las tocas te eliminan, así que debes calcular tus movimientos.
Este buitre no deja de atacarte hasta que lo eliminas. En estas ruinas las antorchas del fondo tienen animación para iluminar la pared.

VULTURE CULTURE



Solamente rebotando sobre el buitre llegas a la orilla, como ves aquí la escenografía ahora es un bosque.



A veces hay que eliminar algún estorbo para utilizar la llanta.

Este jefe es un poco más complicado, ya que al principio vuela alrededor de la pantalla, pero después de lanzarle un barril comienza a moverse en Zig-zag.

BUMBLE B RUMBLE

VINE





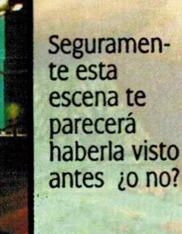
TREE TOP TOWN



La mayoría de los personajes de esta escena caen por la orilla pero puedes utilizar los barriles como escudo.

FUNKY'S FLIGHTS





Seguramente esta escena te parecerá haberla visto antes ¿o no?



Al comenzar la escena avanza hasta que aparezca el primer buitre; de inmediato regrésate y como indica la foto salta y rebota sobre él para alcanzar el barril que te lleva al bonus.

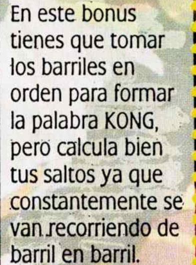


En este bonus tienes que tomar los barriles en orden para formar la palabra KONG, pero calcula bien tus saltos ya que constantemente se van recorriendo de barril en barril.

FOREST FRENZY

Gran parte de esta escena te la pasas colgado de cuerdas que avanzan.







Al principio esquivas enemigos inmóviles pero conforme vas avanzando los enemigos son más difíciles de esquivar.



ORANG-UTAN GANG

Ahora tu recorrido es en su mayoría en la parte superior de la selva sobre palmeras.

Este enemigo te ataca constantemente lanzándote barriles, pero si tienes la ayuda de Expresso todo será más fácil.

CANDY'S SAVE POINT



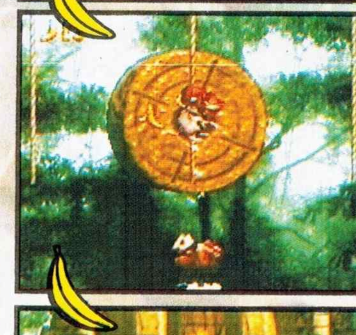


TEMPLE TEMPEST



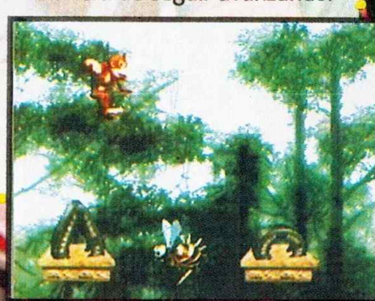
Ahora las ruedas de roca te van siguiendo y no tienes tiempo de titubear al ir avanzando.

Al llegar donde está la flecha hecha con bananas, déjate caer para llegar a un bonus secreto donde tienes que caer sobre el lagarto para obtener bananas, pero cada vez se mueve más rápido.





Más adelante el rebotar sobre las llantas será la única manera de seguir avanzando.





CRANKY'S CABIN

CLAM CITY!



Nuevamente una escena en el agua, pero la dificultad aumenta.

Y el número de enemigos es mayor en algunas partes.





Bueno, hasta el momento sólo has visto parte, es más, no es ni la mitad del juego, y como las páginas se nos agotan te damos imágenes y tips de escenas más avanzadas.

La siguiente parte del juego es Gorilla Glacier que es una serie de escenas de hielo y nieve.

GORILLA GLACIER

SNOW BARREL BLAST

El fondo de esta escena se va oscureciendo poco a poco hasta que comienza a nevar cada vez más.





Al comenzar esta escena colócate arriba de la puerta y espera a que el buitre se acerque.



Aquí Diddy. utiliza el barril de metal para arrasar con los enemigos.

Después salta sobre él y al rebotar muévete a la izquierda para llegar a un barril que no se ve y te lleva a un bonus.



Más adelante hay dos trucos muy buenos, el primero y más fácil es que al llegar a este barril hagas que salga disparado hacia abajo.



En este bonus tienes que localizar donde parpadea por última vez la figura de la rana.

El otro truco es para cuando ya dominas un poco el juego y consiste en pasar la escena lo más rápido posible (esto implica pasarte de barril en barril a la primera oportunidad) para que al final alcances un globo azul que te da 3 vidas.

No te preocupes porque abajo hay un barril que te ahorra todo los peligros que tiene el camino de arriba.









Más adelante en la escena de la fábrica ejecuta lo siguiente:

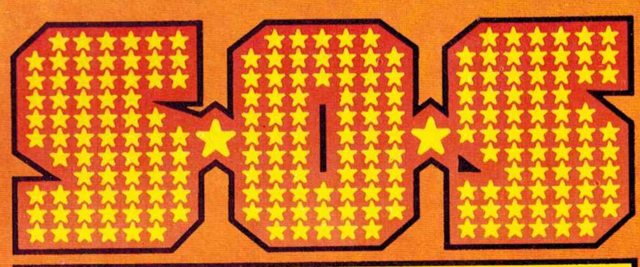
Avanza un poco y súbete donde indica la foto para que te coloques en la esquina superior izquierda.

Ahora salta de tal forma que caigas sobre el cuadro del piso y saques el barril de TNT.

Tómalo y avanza hasta que explote junto con el tambo, después déjate caer por el hueco que dejó el tambo.

Así llegas a este bonus oculto.

¿Comentario final? ¡Sobra!

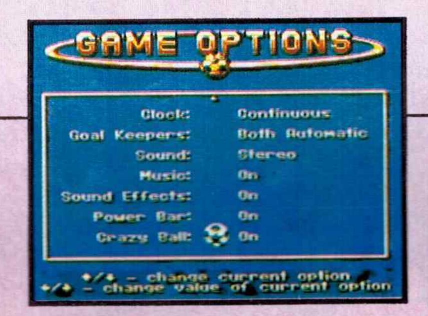


Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

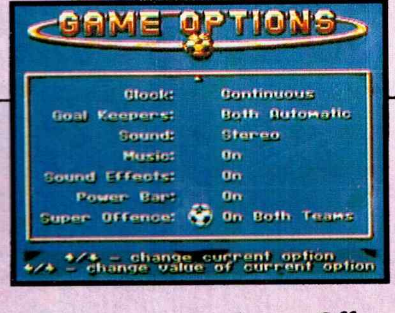




En el número anterior ya les habíamos dado unas claves para este juego, pero éstas no son todas las que tiene; a continuación les daremos otras 5 claves. Al igual que las anteriores tendrás que ejecutar las secuencias que te indicamos en la pantalla de opciones.



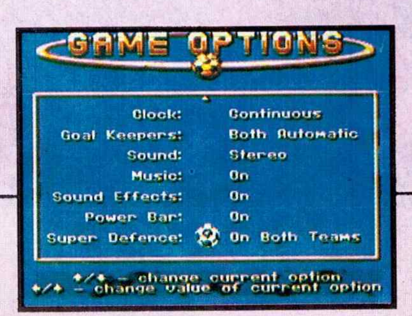
Crazy Ball.- En la pantalla de opciones ejecuta esta secuencia, en el primer control: X,A,B,Y,Y,B,A,X.



Super Offence.- En la pantalla de opciones ejecuta esta secuencia en el primer control: R,R,R,R,R,L,R.

Dream Team.- En la pantalla de opciones ejecuta esta secuencia en el primer control: A,A,B,B,Y,Y,X,X.

Super Defense.- En la pantalla de opciones ejecuta esta secuencia en el primer control: L,L,L,L,L,R,L.



Super Kicks.- En la pantalla de opciones ejecuta esta secuencia en el primer control: B,A,B,B,B,B,B,B,B,B.



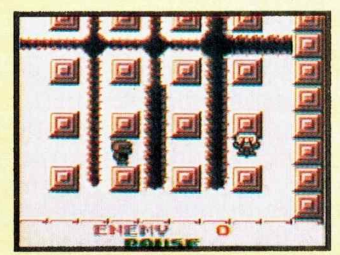
BOMBERMAN

A una simple vista Bomberman de GB sólo tiene 2 modos de juego, pero a continuación te daremos un tip para encontrar un tercer modo conocido como "The Battle".



"THE BATTLE"
TAKE CARE OF AS
MANY BADDIES AS
YOU CAN BEFORE
THEY TAKE CARE
OF YOU.
GO FOR IT!!!

En la pantalla del nombre de juego indica el cursor hacia la opción de Password y ahí pon el número 5656; cuando hagas esto la pantalla cambiará al modo de "The Battle" y después aparecerá una pantalla donde te informarán que "The Battle" es un modo en el cual deberás eliminar al mayor número posible de enemigos en un solo round, pero para que esto no sea tan difícil aquí te dan el máximo poder en Bombas y todos tus items.





Puedes seleccionar a tus amigos extras (Tengy, Scarecrow, Digger y Ottobot) desde la segunda escena. Para lograrlo juega hasta llegar con Ottobot y déjate ganar. Ahora no continúes y empieza un juego así ya puedes seleccionar cualquier amigo que hayas tenido desde el juego anterior y experimentar nuevas cosas como escabar en donde indica la segunda foto, algo que no podías hacer antes. (También funciona si en lugar de comenzar un juego utilizas algún password).



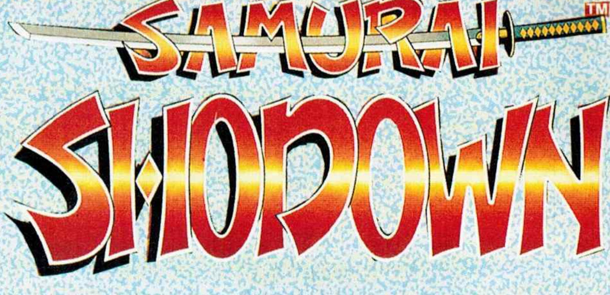
HAO-KEN DESDE EL COMIENZO

En Art of Fighting hay una clave para que puedas ejecutar los Hao-Ken desde que comienzas a jugar sin necesidad de pasar el Bonus Game que te da este poder. La clave es la siguiente, presiona select para poner pausa, después presiona la siguiente secuencia: Arriba,X, Izquierda,Y, Abajo,B, Derecha,A,L,L. Ahora al quitar la pausa ya puedes ejecutar los Hao-Ken.



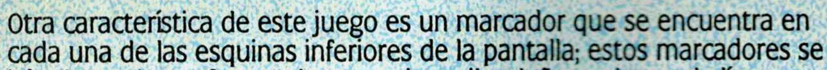


INFORMACION SUPERNESESARIA



Al final del siglo XVIII, en Japón, repentinamente comenzó a verse una serie de desastres naturales y lucha entre los hombres en busca de poder; estos hechos comenzaron a extenderse a otros países pareciendo que el mal se iba a dar por todo el mundo y todo esto debido a la aparición de un ser con maléficos poderes que le eran otorgados por Ambrosia, el Dios del mal; su nombre era Shiro Tokisada Amakusa.

Sabiendo de esta situación, guerreros de todo el mundo se reunieron para buscar al más fuerte quien se debía enfrentar a Amakusa para poner fin a su reino de terror, es aquí donde comienza la historia del juego. Samurai Shodown es otra adaptación de Takara del juego de Arcadia al SNES; este juego entra dentro del popular género de peleas con la nueva variante de que aquí utilizas espadas en lugar de golpes y patadas (que también se llegan a usar de vez en cuando).



En este juego las funciones de cada peleador se definen con 4 botones: dos de ataque con espada (débil y medio) y patadas (débil y medio) pero se puede obtener un ataque más fuerte si presionas los dos botones de ataque con espada o los dos de patada.

Otra característica de este juego es un marcador que se encuentra en cada una de las esquinas inferiores de la pantalla; estos marcadores se irán llenando conforme el personaje reciba daño, cada que la línea va aumentando cambia también el color del personaje; cuando la línea de energía llega al máximo los ataques del personaje serán poderosos.







Cada personaje tiene un ataque en especial que es muy poderoso, y si este ataque lo realiza con la línea de Pow al máximo el resultado es devastador; aquí, como ejemplo, tenemos a Hanzo con su ataque de espada fuerte agachado en contra de Earthquake que es el rival con más aguante, como podrás ver su energía fue disminuida en un 40% aproximadamente así que es importante que aproveches este momento para atacar.





En pelea, además de los movimientos clásicos de este tipo de juegos, tú podrás retroceder o correr con simplemente presionar dos veces atrás o adelante en el control pad; estos movimientos son importantes para mantener fuera de balance a tu enemigo o sorprenderlo en algunas ocasiones.







Ocasionalmente tú y tu rival se enfrascarán en un forcejeo con las espadas cuando esto ocurra presiona rápidamente los botones X y A, uno de los personajes (o los dos) pueden perder sus espadas en esta maniobra, las cuales pueden quedar lejos o cerca, para recuperarla tienes que acercarte a ella y presionar X ó A: un personaje sin espada no tendrá gran fuerza en sus ataques y cualquier golpe de su rival le restará energía aun con defensa.





Otra manera de quedarse sin espada es cuando ésta se rompe (aunque esto es un poco raro verlo).

En algunos escenarios y en medio de una batalla aparecerá un sujeto corriendo, él es el "Courier Man", quien soltará algunos premios como puntos o energía, pero deberás ser muy cuidadoso porque también puede llegar a soltar una bomba que te dañará.

Modos de Juego

Samurai Shodown tiene 3 diferentes modos de juego que son:

1P vs. COM

Este es el modo normal de juego, aquí tienes que escoger a uno de los 12 diferentes peleadores que hay, entonces tendrás que enfrentar a los otros (incluyendo a tu alter ego) para así al final poder enfrentarte a Amakusa; en este modo podrás ver algunos cinemas displays y después de derrotar a algunos guerreros tendrás la oportunidad de probar suerte en algunos bonus rounds.







1P vs. 2P

Cuando te vas a jugar unas "retas" con algún amigo éste es el modo indicado pues aquí, después de cada pelea, los dos jugadores podrán cambiar de personaje, contrario a lo que pasa en el modo de IP vs Com. cuando alguien entra a jugar.



Countdown

Aquí tienes que seleccionar a un personaje con quien tratarás de derrotar a 13 guerreros en un tiempo límite de 3 minutos, así entre más personajes derrotes y más rápido lo hagas obtendrás mayor cantidad de puntos..



Los Personajes en Samurai Shodown

A continuación te presentaremos a todos los personajes disponibles y sus movimientos especiales.

HA OH MARU



Edad: 25 años
Arma: Fugu Blade
Ha Oh Maru es nuestro personaje principal del juego, él tiene un corazón de viajero, lo que lo hace estar buscando rivales poderosos contra los que pueda medir sus fuerzas, él también es famoso por su gran gusto por el Sake. (bebida típica japonesa).





OGI KOGETSU-ZAN
→ ↙ ↓ ↘ + X,A ó XA



AZOTON
Cerca del rival ← o →
+ Ataque con espada mediana o fuerte



OGI SENPURETSU-ZAN
↓ ↘ → + X,A ó XA

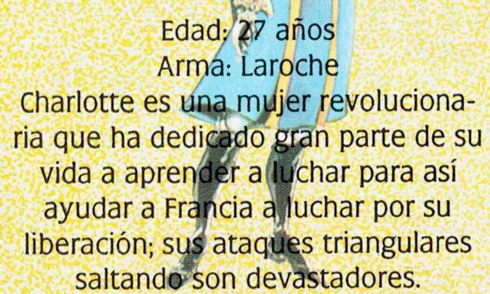


LANCE CON LOS PIES
Cerca del rival ← o → +
Patada mediana o fuerte

CHARLOTTE



Edad: 27 años
Arma: Laroche
Charlotte es una mujer revolucionaria que ha dedicado gran parte de su vida a aprender a luchar para así ayudar a Francia a luchar por su liberación; sus ataques triangulares saltando son devastadores.



SPLASH FOUNT
Presiona X ó A repetidamente



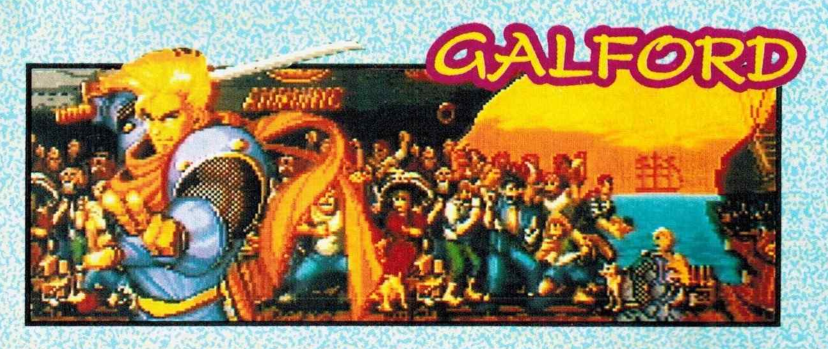


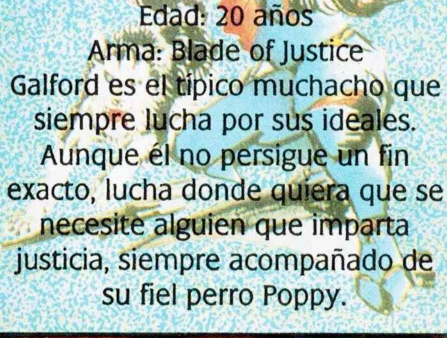
POWER GRADATION
↙ ↓ ↘ + X,A, ó XA



ARROJAR AL RIVAL
Cerca de tu enemigo
← o → + B,A, YB ó XA

GALFORD





Edad: 20 años
Arma: Blade of Justice
Galford es el típico muchacho que siempre lucha por sus ideales. Aunque él no persigue un fin exacto, lucha donde quiera que se necesite alguien que imparta justicia, siempre acompañado de su fiel perro Poppy.



HEAD STRIKE
Cerca del rival
→ ↓ ↘ + Y, B ó YB



PLASMA BLADES
↓ ↘ → + X,A ó XA



RUSH DOG
Para mandar a Poppy al ataque sólo tienes que realizar la secuencia ↓ ↙ ← + cualquiera de estos botones:



Diving Dog + B



Machine-gun Dog + Y

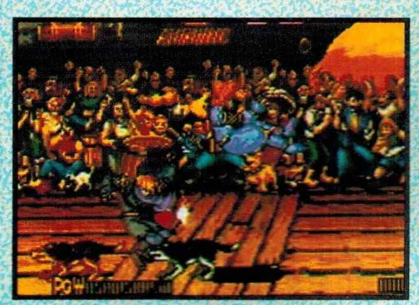


Flame Dog + A

NINJA TELEPORTATION
→ ← ↙ ↓ ↘ + Y, B, X ó A



TRIANGLE JUMP
Cuando saltes hacia atrás y estés cerca de la orilla de la pantalla marca la posición contraria a la orilla de la pantalla.



LANCE SOBRE EL HOMBRO
Cuando estés desarmado, cerca del rival marca ← o → + B ó BY



AZOTON
Cerca del rival ← o → + A ó XA



AZOTON CON CORTE
Cerca del rival ← o → + B ó BY



HEAD REPLICA ATACK
Cuando seas golpeado por un rival presiona ← + Y,B y A

EARTHQUAKE



Edad: 29 años
Arma: Fujiyama Blade
Este gigantesco Ninja de gran peso no lucha por la paz o la justicia, él sólo está en búsqueda de tesoros y joyas que pueda robar para su colección; éste es el personaje más lento de todos y por su peso no puede ser arrojado ni aplicársele llaves.



FAT CHAINSAW
Presiona repetidamente X ó A



TRIANGLE JUMP
Salta hacia una orilla de la pantalla y rebota en ella haciendo el control hacia adelante.



FAT BOUND
Cuando saltes presiona Abajo y Y ó B repetidamente



GAS ATTACK
Cerca del rival presiona ← o → + YB ó XA



LANCE
Cerca del rival presiona ← o → + B ó A



SCISSOR HELL
Cerca del rival
← o → + A ó XA

GENAN SHIRANUI



RODILLAZOS
Cerca del rival ← o → + B ó BY

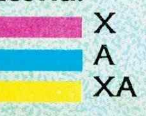
TAM TAM



Edad: 19 años
Arma: Henge Hange Zange
Tam Tam es el guerrero más fuerte de su villa por eso fue mandado por los aldeanos a recuperar su piedra sagrada Parenkei, que fue robada; él es algo lento en sus movimientos pero tiene una gran fuerza y alcance.



AHOW GABOORI
→ ↘ ↓ ↙ ←
+ Cualquiera de estos botones dependiendo la trayectoria.


X
A
XA



PAGUNA PAGUNA
← por 2 segundos →
+ X, A ó XA
(Puedes mover al personaje mientras realizas este poder)



MOORA GABOORA
↓ ↘ → + X,A, ó XA



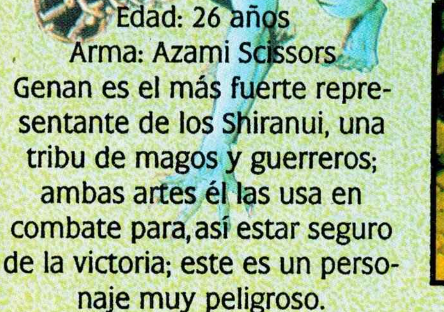
PAGUNA DIOS
↓ ↙ ← + Y, B, ó YB



CABEZAZOS
Cerca del rival
← o → + B ó A



ATAQUE CON ESPADA
Cerca del rival
← o → + YB ó XA



Edad: 26 años
Arma: Azami Scissors
Genan es el más fuerte representante de los Shiranui, una tribu de magos y guerreros; ambas artes él las usa en combate para, así estar seguro de la victoria; este es un personaje muy peligroso.



NIKUTENZUKI
→ ↓ ↘ + X,A ó XA



DOKU FUBOKI
↓ ↘ → + X,A ó XA

NAKORURU



Edad: 17 años
Arma: Nature's Wrath (o Hahamama Tanto)
Nakoruru ha decidido investigar el porqué de la destrucción que ha ocurrido últimamente y que daña a muchos de los animales y a la naturaleza, ella es muy rápida y se hace acompañar en el combate de su águila Mamahaha.





AMUBE YATORO
Para lanzar a Mamahaha marca → ↘ ↓ ↙ ← + Cualquiera de estos botones para la dirección
X
A
XA



ANNU MUTSUBE
← ↙ ↓ + X,A, ó XA



MAMAHAHA FLIGHT
↓ ↙ ← + Y



LELA MUTSUBE
← ↘ → + X,A, ó XA



YATORO PUKU
Cuando estés volando en Mamahaha ↙ ó ↓ ó ↘ + cualquier ataque



KAMUI MUTSUBE
Cuando estés volando en Mamahaha presiona cualquer ataque



GOLPES A LA CARA
Cuando pierdes la espada, cerca del rival
← o → + XA



ATAQUE A PATADAS
Cerca del rival
← o → + B ó YB



LANCE SOBRE EL HOMBRO
Cerca del rival
← o → + A



ATAQUE CON TANTO
Cerca del rival
← o → + XA

UKIO TACHIBANA

Edad: 24 años
Arma: Blade of Narcissus (hecha por él mismo)
Ukyo es una persona a la que raramente se le oirá pronunciar una palabra además de que le gusta estar a solas; aunque por su apariencia tiene mucha suerte con las mujeres en su corazón sólo hay lugar para una: Kei Odagiri.





HIKEN TSUBAMEGAESCHI
En el aire marca ↙ ↓ ↘ + cualquiera de estos botones para la trayectoria
- X
- A
- XA



GOLPE A LA CARA
Cerca del rival
← o → + A





AZOTON Y CORTE
Cerca del rival ← o → + XA



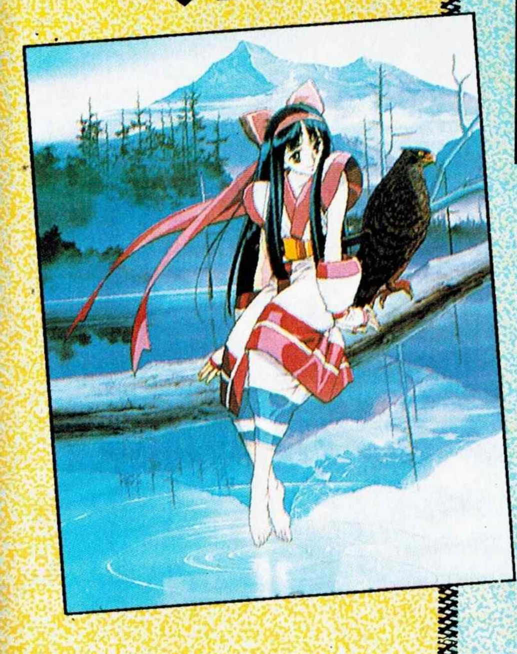
MAMAHAHA CALL
Cuando te desarmen haz: ↓ ↙ ← + Y



HIKEN SASAMEYUKI
↓ ↙ ← + X,A ó XA



ATAQUE CON ESPADA
Cerca del rival
← o → + B ó YB



PUÑETAZO
Cuando estés desarmado marca cerca del rival
← o → + A, XA, B ó YB



WAN FU

Edad: 35 años
Arma: Sword of Emperor
Uno no debe fiarse por la apariencia de este hombre pues es un gran emperador, héroe militar y buen marido, quien está en búsqueda de peleadores fuertes para reclutarlos en su ejército; él es algo pesado pero muy fuerte.





KIKO BAKUTENHO
Marca la secuencia ↓↙← y cualquiera de estos botones según la dirección a la que quieras se dirija el ataque.

X (magenta)
A (cyan)
XA (amarillo)



KIKO SENPUZAN
→↓↘+ A



AZOTON EN LA RODILLA
Cerca del rival
← o → + B



SENTON
Cerca del rival
← o → + YB



LANCE
Cuando estás desarmado marca cerca del rival
← o → + XA



SALTO Y CORTE
Cerca del rival
← o → + A



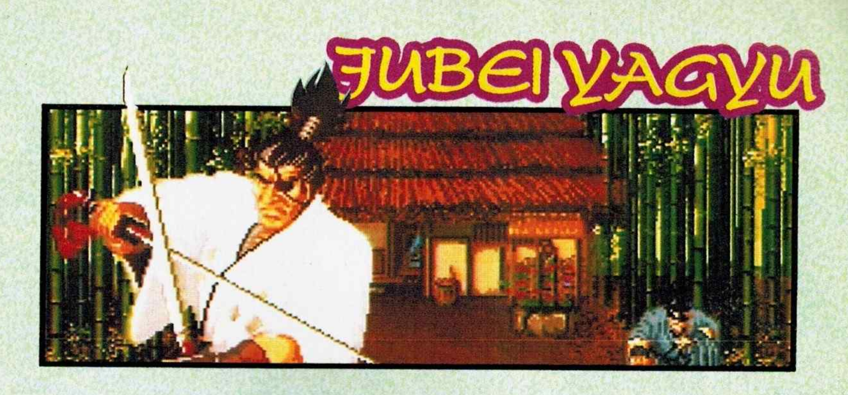
SENTON Y CORTE
Cerca del rival
← o → + XA



LANCE II
Cuando estés desarmado marca cerca del rival
← o → + A



JUBEI YAGYU





Edad: 39 años
Armas: Yamato Blade y Iron Tiger Sabre

La meta principal en la vida de Jubei es convertirse en un héroe y que sus aventuras sean recordadas por mucho tiempo, Jubei es el sirviente secreto de Shogun Tokugawa a quien protegerá a toda costa.



NIKKAKU RATO
→ ↓ ↘ + X,A, ó XA



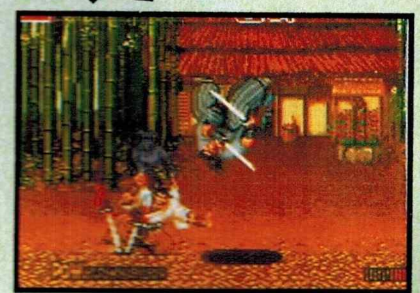
KATTO SUIGETTO
↓ ↘ → + X,A, ó XA



HASSO HAPPA
Botones X ó A
Repetidamente



LANCE CORTO
Cerca del rival
← o → + B ó YB



LANCE LARGO
Cerca del rival
← o → + A ó XA





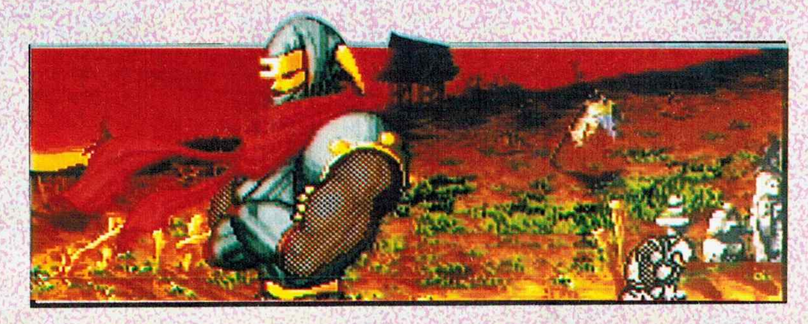


CONTRAATAQUE
Cuando estés desarmado y el rival te ataque presiona A ó XA cerca de él.



HANZO HATTORI

Edad: 34 años
Arma: Sin nombre (Ninja Blade)
Hanzo Hattori es el más temido de los Iga Ninja por su sangre fría y habilidad al actuar, su apariencia es similar a la de Galford aunque cubre su rostro; él busca liberar el alma de su hijo, que ha sido capturada por Amakusa.





REPPU SHURIKEN
↓ ↘ → + X,A, ó XA



NINPO-BAKUENRYUU
← por 2 segundos →
+ X,A, ó XA



NINPO UTSUSEMITENBU
→ ↘ ↓ ↙ ← + AB





MOZU-OTOZHI
Cerca del rival
→ ↓ ↘ + Y, B ó YB



KAGE BUNSHIN
→ ← ↙ ↓ ↘
+ A,B,X ó Y



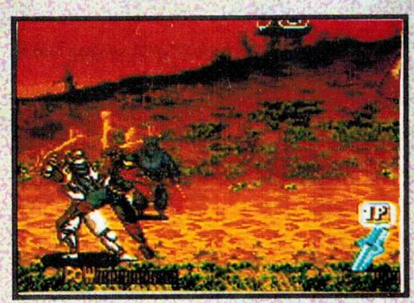
TRIANGLE JUMP
Cuando saltes a un extremo de la pantalla marca adelante para que el personaje rebote



AZOTON Y CORTE
Cerca del rival
← o → + B ó YB



AZOTON
Cerca del rival
← o → + A ó XA



LANCE CON EL PIE
Cuando estés desarmado marca
← o → + B ó YB



AGARRON EN EL AIRE
Cuando tu rival esté cerca de ti en el salto marca ↓ + B,A,YB ó XA

KYOSHIRO SENRYO



Edad: 30 años
Arma: Shishi Ha
Kyoshiro es un Kabuki que ha continuado la tradición del apellido Senryo dentro de este Arte; según cuenta uno de sus antepasados luchó contra Ambrosia tiempo atrás y ahora debe luchar de nuevo contra él; su arma tiene un buen rango y tiene una buena velocidad.





CHOBIJISHI
↓ ↙ ← + Y,B ó YB



KAITEN KYOBUKU
→ ↙ ↓ ↘ + X,A, ó XA



LANCE CON EL CABELLO
Cerca del rival
← o → + B



KAEN KYOKUBU
↙ ↓ ↘ → + X,A ó XA



FU-RESSEN
↓ ↙ ← + X,A, ó XA



CHIKEMURI. KURUWA
En el salto marca
↓ + X,A, ó XA



LANCE CON LA ESPADA
Cerca del rival
← o → + A ó XA



TORTURA KABUKI
Cerca del rival
← o → + YB



Una vez que en el modo de IP vs Com. hayas derrotado a los 12 peleadores te enfrentarás a Shiro Tokisada Amakusa, a quien, al igual que los demás, tendrás que derrotar en dos rounds, pero ¿será fácil derrotarlo?, por tu bien lo tendrás que vencer, sea fácil o no, pues el destino del mundo entero depende de esa batalla.
La translación del juego Samurai Shodown de Arcadia a SNES tiene varios puntos a favor como los gráficos que son muy buenos, la movilidad que es igual al título de Arcadia y los efectos de sonido en varios stages; los puntos flacos vienen en cuanto a la carencia del zoom in (acercamiento) en el juego, lo que hace que los personajes se vean muy pequeños; algunas de las adaptaciones de los BGM son malonas pero el trabajo en general es bueno.

AMAKUSA



¿Qué sería de un juego de peleas de Takara si no tuviera el código para poder elegir al o a los jefes? Samurai Shodown no es la excepción en este caso y a continuación te daremos la clave para que puedas escoger a Amakusa y jugar con él.



Cuando aparezca el logo de Takara al prender o resetear el juego introduce la siguiente secuencia en el control #1: A,Y,X,B, si lo hiciste correctamente oirás un sonido hecho por Amakusa.

Ahora entra al modo de 1P vs. 2P o Countdown (sólo en estos dos modos podrás jugar con Amakusa) y al momento de estar escogiendo personaje presiona y mantén los botones L y R, presiona cualquier botón para escoger al personaje, (recuerda que si sueltas los botones L y R aunque hayas elegido a Amakusa tu personaje cambiará).







PODERES



FIRE SOUL
↓ ↙ ← + X, A ó XA



DARK FORCE
Presiona al mismo tiempo:
Y, B, X, A



EXPLOTION
Después de dar un salto triangular presiona X.



TELEPORT

 +

Y= Transportación corta hacia atrás
B= Transportación larga hacia atrás
X= Transportación corta hacia adelante
A= Transportación larga hacia adelante



el control de las Celebridades

De repente, caminando por el AMOA en San Antonio, Texas el pasado mes de septiembre nos encontramos a Ed Boon, sí, el mismísimo cabeza del equipo de diseño de Mortal Kombat. ¿Crees que lo íbamos a dejar pasar sin hacerle una entrevista para nuestra sección El Control de las Celebridades? ¡Para nada!

CN: ¿Tú cómo has visto el éxito de Mortal Kombat II?

EB: Para mi fue demasiado satisfactorio ya que su demanda en centros de Arcadia fue muy fuerte y demasiados fans nos escriben todavía felicitándonos por Mortal Kombat II y preguntándonos cuando sale Mortal Kombat III.

CN: ¿Tú crees que el éxito de Mortal Kombat II se haya debido a la violencia, a la sangre y a la gran variedad de Fatalities, Fiendships y Babalities?

EB: Sí, en verdad el principal motivo de su éxito fue la sangre y los fatalities respecto a los Friendships y Babalities, fueron para romper un poco la violencia y darle algo humorístico. También ayudó al éxito algo inesperado: los errores en programación y bugs.

CN: Dinos ¿por qué tantas revisiones de Mortal Kombat II y porqué en cada nueva revisión incrementan cosas y corrigen otras?

EB: Precisamente por eso. Tuvimos presión por lanzar el juego rápido y se tuvo que ir así, pero en cada revisión corregimos algunos errores e incrementamos poderes, fatalities, friendships, babalities y personajes escondidos, pero nuestra última y definitiva revisión fue la conocida como 3.1.

CN: ¿Es verdad que existe, una transformación a Kano, Nudalities, Animalities y otras cosas que se rumoran?

EB: Bueno, Kano y algunas otras cosas que aparecen en el Test son claves o una especie de sobrenombres y apodos para guiarnos en algunas cosas, que por distintas razones los incluimos; acerca de los Nudalities y Animalities son sólo rumores que inventan los videojugadores y que definitivamente no son ciertos. Lo peor es que el rumor pasa de videojugador a videojugador y algunos juran que vieron a un amigo de su amigo hacerlo.

CN: ¿Qué piensas de que Nintendo y Midway ahora se hayan unido?

EB: Yo pienso que es excelente, ya que son 2 compañías líderes que innovan constantemente en videojuegos.

CN: ¿Qué opinas del nuevo Nintendo Ultra 64 ?

EB: Es increíblemente fantástico; en él pueden ver los videojugadores sus ilusiones hechas realidad.

CN: ¿Ya están trabajando en Mortal Kombat III?

EB: Sí, pero todavía va a tardar un poco más, ya que estamos reuniendo más ideas para hacerlo otro éxito.

CN: ¿Piensan incrementar la violencia de sangre en Mortal Kombat III?

EB: No, lo que pensamos es mantener este mismo nivel de violencia en general.

CN: ¿Mortal Kombat III saldrá para el nuevo NU 64?

EB: Al parecer todavía no está confirmado, pero se está viendo eso.

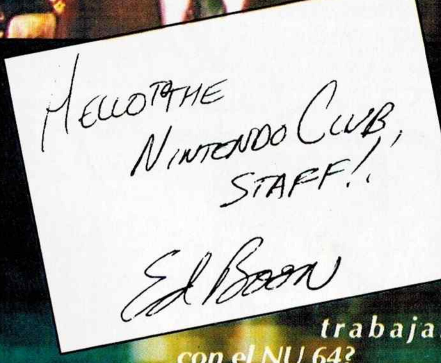
Les pedimos a todos los videojugadores que esperen un poco más porque Mortal Kombat III es inevitable.

(Aquí entre nos como que lo pusimos nervioso y aunque no quiso aceptarlo, por eso insistimos).

CN: Si Mortal Kombat III sale para el Nintendo Ultra 64 ¿Cómo te sentirías con este apoyo?

EB: Apoyados con Nintendo será un éxito seguro.

CN: A ti personalmente te gustaría trabajar con el NU 64?



EB: Sería increíble porque en él puedes hacer infinidad de cosas inimaginables e increíblemente buenas.

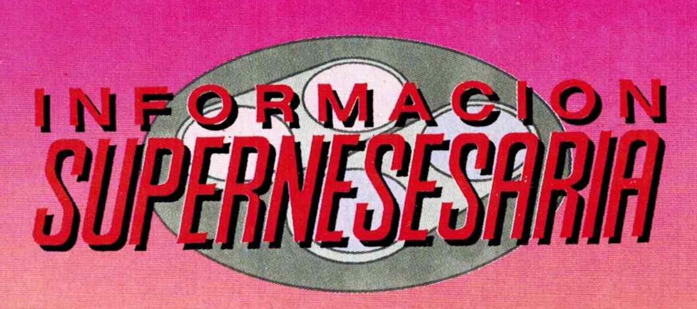
CN: ¿Que piensas del nuevo juego Killer Instinct del NU 64, ya que tú eres autoridad en juegos de pelea.

EB: Es muy bueno en todo: movilidad, ideas, sus especies de fatalities, en fin muy bueno. Con Killer Instinct nos dimos cuenta que para Mortal Kombat III todos los del Staff de Miidway tendremos que dar lo mejor de nosotros.

CN: Al principio de la entrevista decías que les escriben a Midway ¿es factible que también te escriban nuestros lectores? pues créenos que muchísimos lectores preguntan y comentan sobre Mortal Kombat.

EB: Claro. Nos pueden escribir a:
WMS GAMES INC.
3401 NORTH CALIFORNIA AVENUE,
CHICAGO, ILLINOIS 60618-5899.

Si te es posible escríbeles en inglés, aunque también hay quien habla español. Puedes mencionar que lo leíste en Club Nintendo.





Generalmente ¿qué pasaba hace unos meses cuando 8 personas de diferentes partes del mundo y con diferentes aptitudes se reunían para buscar al mejor? Claro que había pelea, pero ahora las cosas han cambiado y estas 8 personas se han reunido para competir en carreras automovilísticas, claro que también utilizando algunas técnicas rudas, pues no todo se ha tranquilizado. Street Racer es un juego de carreras muy al estilo de Super Mario Kart, aquí tú puedes elegir a uno de los 8 diferentes corredores que hay; este título puede ser jugado por 1, 2, 3 ó 4 personas al mismo tiempo pero para eso necesitarás cualquiera de los multiadaptadores que hay en el mercado.



Ahora conoceremos a los 8 participantes y veremos sus características



Hodja es un rico árabe que ha mandado modificar su coche para hacerlo más ligero, pero eso hace que no tenga mucha resistencia, su velocidad y aceleración son buenos así como su nivel de ataque.



FRANK.- Frank es uno de los descendientes directos del legendario monstruo de Frankenstein, él acelera muy rápido pero su velocidad máxima es muy baja, el tiene un buen nivel de ataque así como de defensa y manejo.



Suzulu es propietario de un vehículo algo rudimentario que es movido por una fuerza extraña; el tiene niveles aceptables de aceleración y velocidad, su ataque y manejo son excelentes pero donde sí deja mucho que desear es en la resistencia.



Biff es un corredor retirado que ha vuelto a la acción para demostrar que sigue siendo el mejor; él está bien equilibrado en la mayoría de las características, sin embargo sobresale en el ataque y su lado flaco está en la velocidad.

RAPHAEL



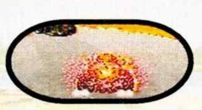
Este tipo ha entrado en la competencia para demostrarles que su vehículo super caro es el mejor, claro que eso es en lo que a velocidad, ataque y defensa se refiere, pues en su aceleración y manejo necesita mucha ayuda.

SURF











Surf es la típica chica que nunca puede faltar en un videojuego, también es el personaje mejor equilibrado que puedes elegir de los 8; tiene también buenos ataques y excelente manejo.

HELMUT



Helmut es un coronel retirado de la primera gran guerra que ha entrado a competir para revivir victorias pasadas; él es un buen personaje si lo que tú quieres es simplemente competir y no luchar contra los demás personajes.

SUMO SAN



El es un peleador de sumo retirado que ahora se encuentra probando suerte en el automovilismo. Al contrario de Helmut, con este personaje puedes jugar si quieres ser agresivo, pero deberás tener cuidado con el daño que recibas, pues él es muy débil.

Modos de juego

Street Racer tiene una gran variedad de modos de juego.

PRACTICE

El modo de práctica es demasiado simple, pues aquí lo único que tienes que hacer es escoger una de las tantas pistas (más de 16) y competir, pero aquí no importa cuánto tiempo hagas o en qué lugar llegues, aquí el máximo de corredores es de 4, lo que quiere decir que sí puedes usar el multiadaptador; si juegan 1,2 ó3 personas los demás corredores serán controlados por la computadora.



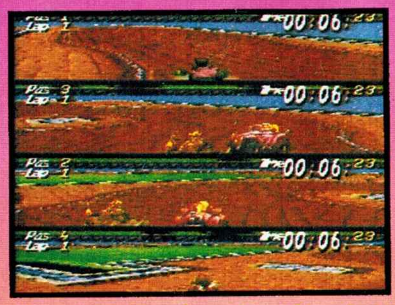




HEAD TO HEAD

Esta opción le permite a 1,2,3 ó 4 competir en carrera, rumble o soccer (opciones que te explicaremos más adelante). Al igual que en practice aquí también puedes elegir cualquiera de las pistas disponibles; aquí al final de cada carrera aparecerá un score que indicará quien ha ganado más carreras. Esta opción se puede hacer tan larga como quieras.





SOCCER

El Soccer tiene un poco más de chiste que el Rumble pues aquí compiten los 8 corredores para ganar un balón que después deberán "chutar" a una portería única. Aquí el que anote más goles gana y puedes escoger Soccer Normal, Futbol rápido o Hockey. esta opción es sólo para dos jugadores como máximo.







CHAMPIOSHIP

Esta es la opción de competencia por puntos, aquí también pueden competir los 4 jugadores si quieren. La opción de Championship te da a escoger 4 diferentes copas, la de Bronce (con 5 pistas), la de Plata (10 pistas), la de Oro (15 pistas) o la Custom Cup, donde puedes crear una copa con una sola carrera o hasta 24 y escoger las pistas en las que quieres correr. Al finalizar cada pista tú recibirás puntos dependiendo de la posición en la que hayas terminado además de que te darán bonos extra por golpes, estrellas recogidas, la vuelta más rápida, por "laping" y el misterioso perfect bonus. En la carrera tienes cosas que te ayudan como turbos, energía y estrellas pero también hay cosas que te dañan como bombas. Al final de cada copa y como es de suponerse gana el que haya hecho más puntos.









RUMBLE

El Rumble no es cosa de otro mundo, aquí tienes que competir contra 4 corredores y el chiste consiste en sacarlos de una pista a la que primero hay que deshacerle las orillas. Esta opción también puede ser jugada por 4 personas simultáneamente.



Street Racer es un título con buenas opciones de juego, también es muy divertido jugar entre 4 personas a la vez y aunque la pantalla se reduce mucho, es suficiente para ver y jugar, la movilidad es buena y la música no es relevante; quizá lo único que falta es un poco más de reto en cualquiera de las copas.

EL TEMA DEL MES

LOS TRABADORES

GHOST dio la solución para vencer a los truqueros: no jugar con ellos, sin embargo ¿qué hacer cuando el enfrentamiento con un "barquero" es inevitable? Por ejemplo contra Capcom en SFII Turbo de SNES. Basta enfrentar a Ryu en un nivel más o menos avanzado y con toda seguridad se colocará en una esquina lanzando series de ¡hasta 10 fireball! A continuación lanzará una patadita al aire y volverá a comenzar. También es bastante sospechoso que realice movimientos especiales casi simultáneamente si a nosotros realizar la secuencia, por mucha práctica que tengamos, nos lleva algún tiempo.
Seguramente pensarán que estoy "ardido" o tratando de justificar mi incapacidad para terminar dicho juego y tal vez tengan razón, sin embargo Chun Li, Sagat, Ken o Dhalsim que también cuentan con poderes similares no abusan de ellos ¿será porque no son japoneses?

J. Antonio Venthor V.

Tequisquiapan, Qro.



◆

De vacaciones voy a Juchipila, Zacatecas. Ahí hay muchos videojuegos y niños chiquitos en la mayoría. Yo sólo jugaba para ganarles y reírme de ellos y decirles que no saben jugar. Al hacer esto me sentía superior, se puede decir que me gustaba aprovecharme.
EL OTRO LADO DE LA MONEDA
Esto no lo hacía sólo por hacerlo, lo hacía porque aquí en Acuña a mí me hacían eso. En otras palabras quería saber "cómo se sentía.
Ahora sólo quiero jugar sin burlarme.
Sinceramente.

Jose de Jesus Reynoso

Cd. Acuña, Coahuila.

◆

A mi me molesta ver jugar a un truqueador. Independientemente de ganar o perder al jugar contra un truqueador me molesto porque le dan mala fama a los videojugadores; cuando alguien comienza a trabarte significa que no sabe jugar y que no tiene la capacidad de tener una técnica propia y por lo tanto no merece llamarse videojugador.
Pero los que de verdad somos videojugadores no debemos enojarnos abiertamente en ese momento y sabremos ganarles, hagan lo que hagan.
Tal vez hasta cierto punto sea bueno truquear pero sólo en un juego entre "cuates" y no hacerlo a cada rato. Cuando es un desafío de alguien que quiera medir habilidades contigo, debes usar sólo una técnica y jamás truquear.

Julio Cesar Sánchez V

Ecatepec, Estado de México.

◆

No creo que tenga nada de malo ser barquero pues es su forma de jugar. Cada quien tiene una forma de jugar, así que hay que descubrir cómo ganarles.

POISON TM

Lerdo de Tejada, Veracruz.

◆

Para empezar tengo que confesar que soy truquero de corazón ya que yo al videojugador ya sea Nintendo o Arcadias yo siempre truqueo ejecutando la típica jugada chavito.
Una vez intenté dejar de truquear pero no pude y no lo dejaré hasta colgar el Joy Pad. Yo truqueo en todos los juegos de pelea, en el que más es Art of Fighting y no me arrepiento de ser truquero.
Su truquero número 1

MINE DE BENETOCH

Torreón, Coahuila.

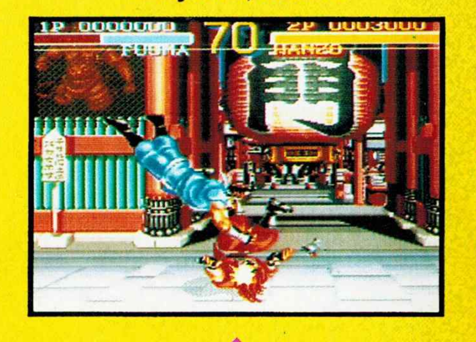
◆

Yo tenía un amigo (digo tenía porque ya no le hablo) que cuando yo jugaba "World Heroes" llegaba y me retaba pero yo no me enojaba porque me retara sino porque él me truqueaba y con el mismo personaje que yo escogía él también lo escogía. Yo le jugaba con diferentes jugadas pero él no, ya que siem-

pre usaba la misma jugada y me encerraba en una esquina para trabarme.
El no tenía ni vergüenza ya que a otros amigos les decía que yo no era un buen rival para él ¿Cómo iba a ganarle si siempre me truqueaba? Después estudié su única jugada, lo reté y le gané entonces empezó a hablar mal de mí y por eso decidí dejar de hablarle.



Guaymas, Sonora



Los truqueros están destinados a perder tarde o temprano ya que como utilizan una sola jugada cuando se descubre la forma de zafarse, evitarla o contra atacar quedan indefensos ante los buenos jugadores.
Para evitar frustraciones juega limpio y aprenderás de los verdaderos videojugadores.

NED
Apatzingán, Michoacán

Pienso que los truqueadores que disque se hacen llamar jugadores no deberían existir ya que aunque pierdas no debes truquear porque hasta caes mal.

Fco. Javier Escamilla
Vista Hermosa de Negrete,
Michoacán

Pienso que por más buen jugador que seas, a veces haces jugadas chavito inconscientemente, pero hay algunos que se pasan ya que no saben hacer otra cosa más que eso: truquear. Pienso que si tú sólo truqueas NUNCA llegarás a ser un buen videojugador, además reitero lo que dije antes en mi primera carta: los videojugadores debemos superarnos en TODO, por eso aprendan a jugar para que sean más respetados.

Huixtla, Chiapas.

¿Por qué hablaron de truqueros, barqueros y jugadas chavito? Lo digo porque a veces nos juntamos amigos a jugar SSFII y mi hermano desde que leyó eso en la revista siempre dice "me estás truqueando" y se enoja. Nada más lo arrincono o le mando poderes o le hago un buen combo y ya se la pasa diciendo que lo trabo. Yo creo que deberían decir qué es exactamente trabar para que no ande diciendo que cualquier jugada con la que pierde es una trabada.



México D.F.

Se siente feo burlarse de los demás, pero también es feo que se burlen de ti. La verdad es que a nadie le gusta perder, pero es verdad, hay que saber, claro, cuando es justo perder.
Otra de las cosas que pasan, es lo clásico, estás jugando y te reta un "chavito", muchas veces sin saber jugar y ¿qué pasa cuando pierdes? Los amigos empiezan: "No puede ser, él te ganó, qué tonto eres, increíble, jamás creí que tú"...etc. Claro, después de escuchar esto te enojas, retas al "chavito" lo eliminas como puedes y luego te arrepientes, eso es no saber perder. Pienso que los malos videojugadores (como era yo antes) nunca se acabarán, siempre habrá una oveja negra en el ganado ¿no creen?.



Cd. Sahagún, Hidalgo.



Pues ovejas negras no nada más en el ganado... también en el perdido. Coincidimos con la mayoría de quienes nos mandaron su opinión a este Tema del Mes. A veces es inevitable hacerle por ahí una trabadita al contrincante pero no debe ser la técnica única. Los videojugadores que se respeten deben tratar de tener un gran repertorio de golpes y jugadas. Creemos que es muy difícil salirte de un vicio que tengas al jugar ¿A poco no como que te da miedo experimentar una nueva combinación en plena pelea? Sin embargo sólo así encontrarás otros caminos y tendrás un repertorio surtidito para poder enfrentar a distintos estilos de pelea de diferentes contrincantes. ¿A poco no te has enfrentado contra videojugadores totalmente inexpertos que te ponen una revolcada simplemente porque no llevan una técnica definida y juegan sin lógica alguna?
También es cierto que a un truqueador le puedes dar una sopa de su propio chocolate buscando el antídoto a sus jugadas o de plano haciéndole lo mismo.
El chiste es que pierde el sabor del triunfo al ganar truqueando. Creemos que al ir a una Arcadia y jugar contra videojugadores desconocidos, es más difícil encontrarle la técnica y contra atacar a un barquero, pero entre cuates y hermanos. ¡Por favor! Ahí sí debe haber un código personal de respeto para disfrutar siempre de sus videojuegos.

INFORMACION SUPERNESESARIA

SPARKSTER™

Durante años, el reino de Zebulos ha recibido varios ataques de diferentes reinos pero esta vez, un ejército de lobos comandado por el mercenario Axle Gear quien busca secuestrar a la princesa Sherry de Zebulos ataca por sorpresa ;el Rey logra mandar a su hija en una nave de escape sin saber que ésta ha sido tomada por las tropas de Axle; Sparkster mientras tanto regresa de un largo viaje para encontrarse con esta situación así que decide entrar en acción para rescatar a Sherry de las manos de Axle.

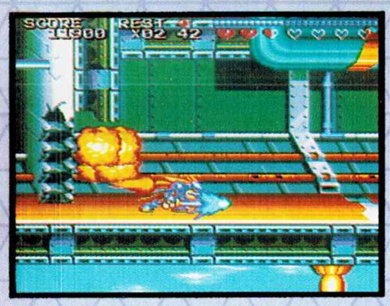
Sparkster es uno de los nuevos juegos de Konami que aparecerán para esta temporada; aquí tú controlas a Sparkster, un Rocketknight continuador de una larga saga de defensores. El está armado con una gran espada y un cohete que le dan la habilidad de atacar y volar.

Como todo juego de Side Scrolling nuestro héroe ataca con su espada, salta y avanza pero además tienes un par de ataques que es importante que conozcas para que puedas enfrentarte a las tropas de Axle.

ROCKET SMASH

El Rocket Smash lo logras manteniendo presionado por algunos segundos el botón Y; cuando se llene el indicador del Rocket suelta el botón y dependiendo para dónde muevas el control será la dirección del ataque:





Si te encuentras cerca de una pared al realizar este ataque rebotarás contra ella las veces que sean mientras tengas poder en tu cohete; otra característica de tu ataque con el cohete es que si golpeas algunas paredes claves podrás encontrar algunos cuartos secretos donde puede haber energía, puntos o hasta vidas.

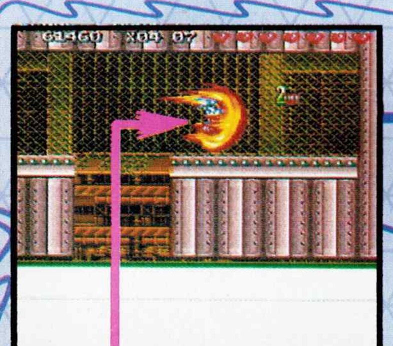


ROLLING SMASH



El otro ataque que tienes es el Rolling Smash y lo ejecutas con el botón L o R (dependiendo con cuál botón lo hagas es la dirección que tomará; esto lo puedes hacer varias veces pero ten cuidado pues si te excedes Sparkster se podrá marear).





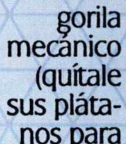
El Rocket Smash y el Rolling Smash pueden ser mezclados para alcanzar algunos lugares que pueden parecer difíciles de alcanzar a simple vista.

Ahora veamos un poco de las misiones de este juego:

MISION 1



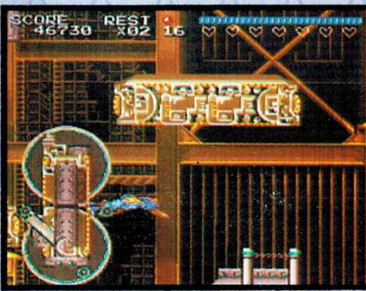
La primera misión la llevas a cabo en las planicies afuera del castillo de Zebulos y en la nave de escape, el principio no ofrece gran reto pero puedes hacerte de varias gemas que están sobre los árboles. Antes de entrar a la nave te enfrentarás a un gorila mecánico (quítale sus plátanos para obtener energía) dentro de la nave te enfrentarás contra algunos monstruos mecánicos y lobos antes de llegar con el jefe un gigantesco Robot Rocketknight al que deberás atacar en el ojo.

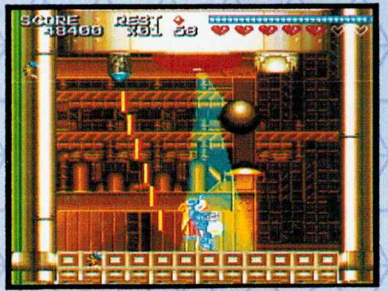






MISION 2





La siguiente misión te lleva a una fábrica propiedad de Axle Gear; aquí deberás cuidarte de las zonas en las que hay fuego y que están en la primera parte de este nivel; una vez que hayas derrotado a un sencillo robot guardián entrarás a la segunda zona de la fábrica; aquí debes tener mucho cuidado en cómo usas tu cohete pues puedes terminar tu camino en una de las múltiples aplanadoras que hay; El jefe de este nivel es un gran robot con dos brazos al que tendrás que atacar en el ojo que tiene en la parte superior.



MISION 3

Esta escena la recorres sobre un robot con apariencia de avestruz que corre a gran velocidad; sobre ella debes saltar para así poder atacar a los enemigos que te aparecen. Aquí el jefe de mitad de escena es un coronel Lobo que aparece montado sobre un robot de extraña apariencia al que deberás golpear en la cabeza; el último enemigo es un gran gusano mecánico, a este también lo deberás golpear en la cabeza y en el cuerpo pero cuidado porque después de restarle casi toda su energía será más agresivo.





MISION 4

Tu siguiente ataque se dirige a la nave especial de combate de Axle, aquí encontrarás todo tipo de trampas para tratar de impedir tu avance como rayos láser o corrientes de agua de las que tienes que escapar a toda velocidad si no quieres que Sparkster se ahogue. Después de haber destruido a su juguete portátil el coronel Lobo aparece al final de esta escena con un robot un poco más grande que el primero; ahora deberás intentar atacarlo en el cuerpo pero teniendo mucho cuidado cuando te ataque con sus brazos.





MISION 5

La escena 5 tiene un poco más de complejidad que las escenas anteriores ya que aquí entras a una especie de pirámide / rompecabezas que dependiendo del cuarto al que entres y el switch que actives será como se mueva, si no te fijas en los cuartos a los que has entrado y el camino que hayas tomado es muy probable que te pierdas en los muchos cuartos donde, por cierto, podrías encontrar buenos premios o algunas trampas; una gran serpiente mecánica escupefuego será tu enemigo al final de este laborioso nivel.





Bueno, ya sólo quedan un par de niveles por completar de este juego, como ya es una sana costumbre nuestra no te contaremos qué es lo que resta pues si te decimos todo ya no querrás jugar este título y sería muy malo que te lo perdieras por nuestra culpa.

Sparkster es un buen título de Konami, sus gráficos, su música y control son de primera, el reto es ajustable pero ya sabes que siendo un juego Konami deberás acabarlo en Hard para ver el mejor final. Otro punto a favor de este juego es la opción de password (aunque cuidado pues el password te guarda tus continues que son limitados).



¿Cómo eliminar a Sir Richard Rose en Sunset Riders?

La manera más fácil es llegar a la parte final de la última escena con 2 jugadores. Primero, ponte entre los pilares; el jugador uno en los de la izquierda y el dos en los de la derecha, como indica la foto 1.





Después, sólo dispárale a los enemigos que salen de los lados y de arriba sin moverte de donde estás, así las balas que te dispara Richard Rose te pasarán por un lado sin pegarte. (ver foto 2)

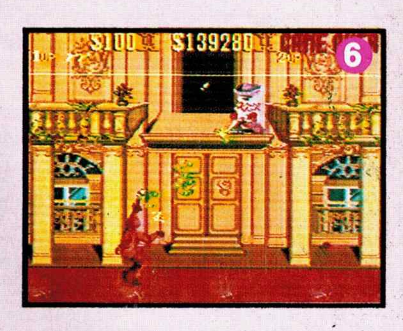


Cuando dejen de salir enemigos de los lados y de arriba, uno de los 2 jugadores deberá disparar a la cornisa tratando de no salirse de los 2 pilares de donde está, como se muestra en la 3a. foto.





Ya que la cornisa esté destruida, el último jefe se moverá de un lado a otro y de arriba a abajo. Mientras esté arriba, uno debe colocarse abajo de él y el otro debe dispararle desde la otra esquina, como se ve en la foto 4, y así podrán esquivar más fácilmente las balas. Si ya eliminaron a uno de los 2, entonces ponte lo más lejos que puedas.



Cuando Richard Rose se encuentre abajo, ambos jugadores o el que quede, deben moverse y colocarse en la misma posición que indica la 6a. foto. Si el enemigo está del lado derecho, tú te pondrás de lado izquierdo y si él está del lado izquierdo, tú te mueves rápidamente hacia la derecha. Aquí, si ambos están vivos, es importante que se cordinen y se muevan rápido, sino las balas les darán. Si sólo queda uno vivo, resultará más fácil realizar la jugada.

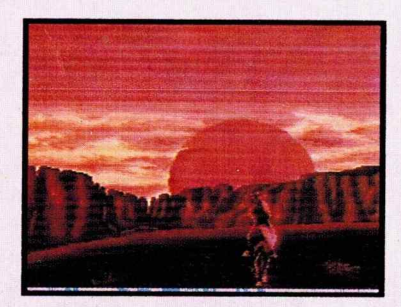


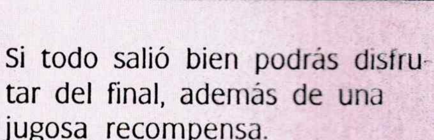


Si te llegara a disparar y ya no puedes quitarte brinca al nivel de arriba o al de abajo, dependiendo donde estés, así la bala no te hará daño. (fotos 7 y 8).

Si ves que una bala le pegó a tu compañero y tu estás en el mismo lugar que él, muévete porque de lo contrario el enemigo te eliminará. (Fotos 9,10,11)







Si todo salió bien podrás disfrutar del final, además de una jugosa recompensa.

SUPER BOMBERMAN

¿Cómo elimino al último Jefe?

1

Primero, vence a la araña. Esto es fácil ya que puedes causarle daño mientras parpadeas y presionar rápidamente el botón para poner bombas. Si no estás parpadeando, coloca las bombas de manera que exploten cuando abra el ojo.



2

Cuando te arroje bombas cúbrete detrás de los tubos y cuando avance hacia abajo cuida que no te toque.





Para derrotar al 2º y último enemigo necesitas tener la habilidad de lanzar las bombas. Si no la tienes, espera a que aparezca, mientras destruyes los cráneos que te arroja.

4



Ya teniendo el guante, tendrás que cuidarte mucho, ya que si te eliminan ya no podrás lanzar bombas. Para causarle daño al jefe, sólo pon una bomba y lánzala para que le pegue.

MORTAL KOMBAT II

MOVIMIENTOS

Golpe

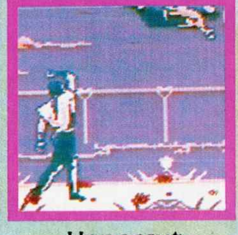

B





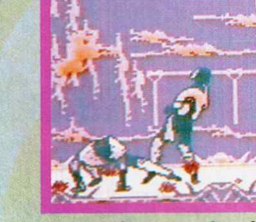
Patada


A



Uppercut

↓ + B

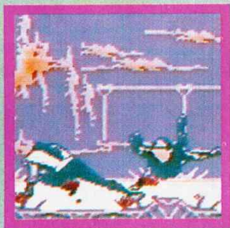


Patada Agachado

↓ + A



← + A







→ + A

Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical B



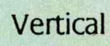


Al frente o atrás


A

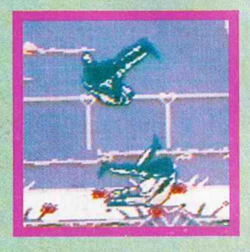


Vertical

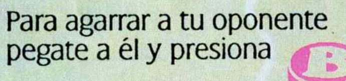



A





Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona

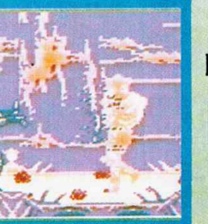

B

MK SUB ZERO

PODERES







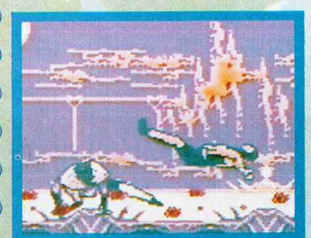
FREEZE


↓ → B



GROUND FREEZE


↓ ← A



SLIDE

← B + A

FATALITY



Este Fatality se ejecuta en dos partes la primera es:

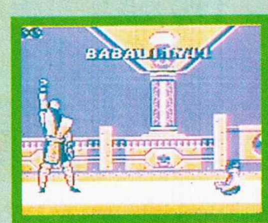

→ → ↓ A



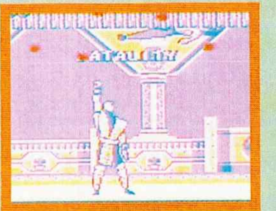
Ya que congelaste al enemigo presiona la siguiente secuencia:


→ ↓ → → B

BABALITY




↓ ← ← B



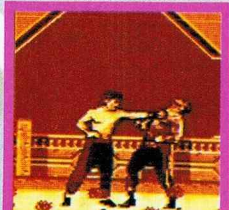
SPIKES


↓ → → START



MOVIMIENTOS

Golpe

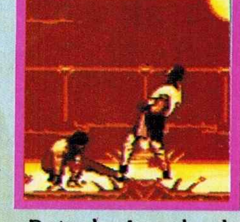

Patada





Uppercut

↓ + B




Patada Agachado

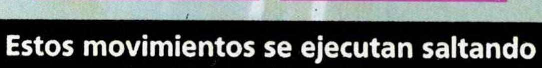
↓ + A



← + A



→ + A



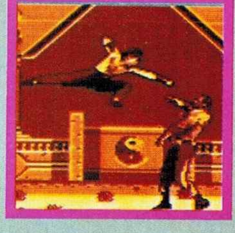
Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical





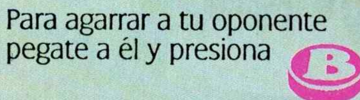
Al frente o atrás

Vertical







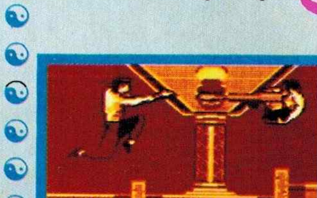
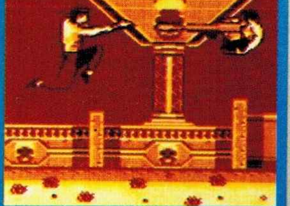
Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona B

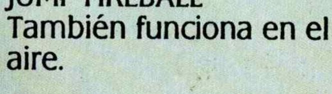
PODERES

STAND FIREBALL

→ → B





JUMP FIREBALL
También funciona en el aire.

STAND FIREBALL

↓ → B



FLYING KICK



→ → A



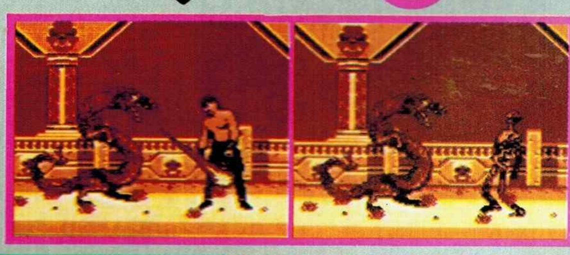


BIKE KICK
Mantén presionado el botón A por 5 segundos y al soltarlo te lanzas hacia el enemigo pateando.

FATALITY



↓ → ← ← A





BABALITY



↓ ↓ → ← A



SPIKES



↓ ← → → A





MOVIMIENTOS

Golpe B









Patada A



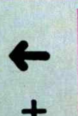


Uppercut
↓ + B

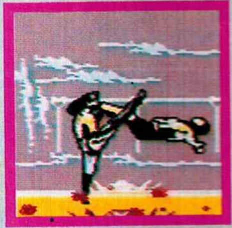


Patada Agachado
↓ + A

← + A











→ + A

Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical B

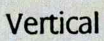






Al frente o atrás A









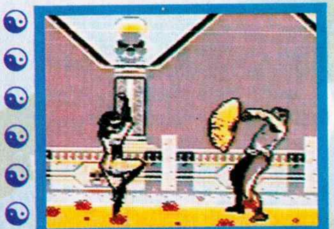
Vertical A

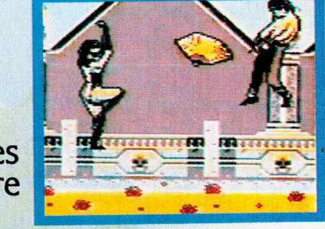


Para agarrar a tu oponente pégate a él y presiona B

PODERES

FAN TOSS
→ → A + B

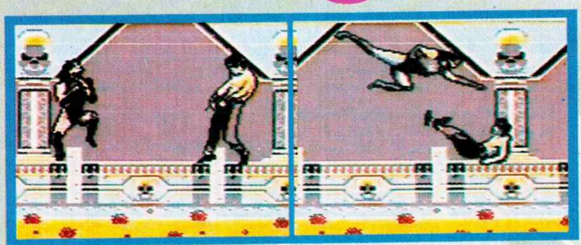




También lo puedes ejecutar en el aire

SQUARE WAVE PUNCH
↓ ← B





FAN SWIPE
← B





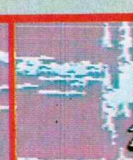


FAN LIFT
← ← ← B

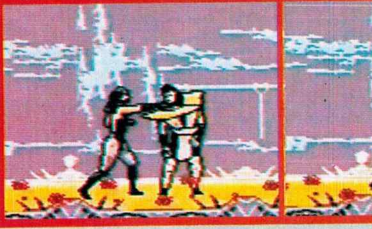
FATALITY

START START START A









BABALITY

↓ ↓ ↓ A

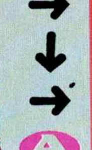


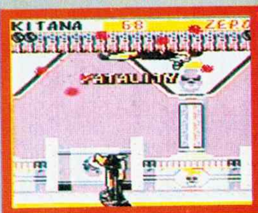




SPIKES

→ ↓ → A







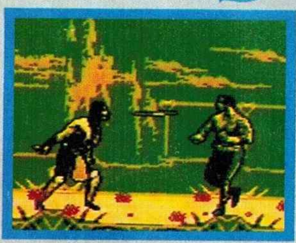
MOVIMIENTOS



PODERES

ACID SPIT





Golpe



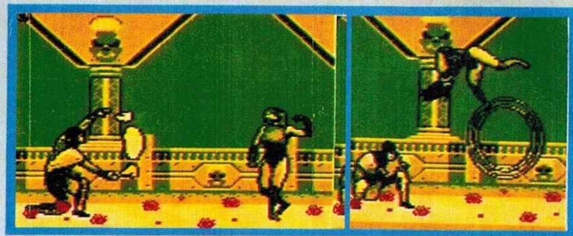




Patada A

FORCE BALL



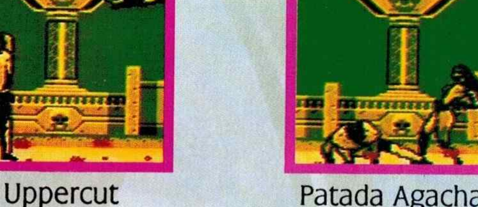




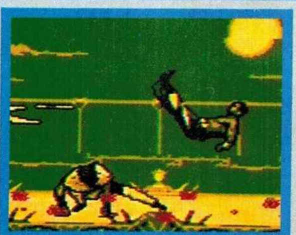


Uppercut ↓ + B

Patada Agachado ↓ + A

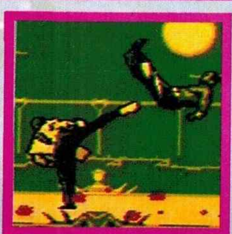






SLIDE ← B + A

→ + A





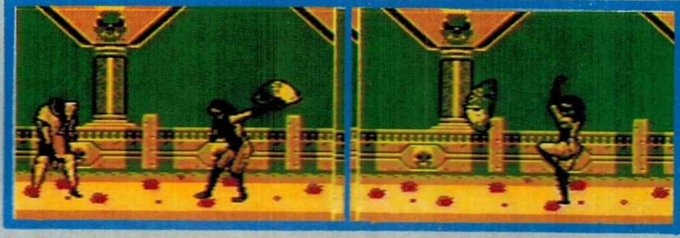
← + A

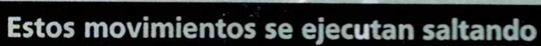


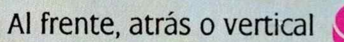
INVISIBLE

Mantén presionado Start (defensa) y ejecuta la siguiente secuencia para hacerte invisible:



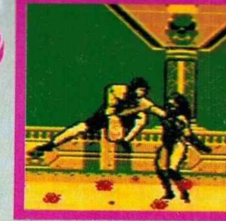


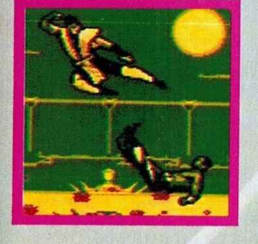




Al frente, atrás o vertical





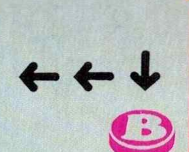


Al frente o atrás



FATALITY







Vertical A





BABALITY

↓ ←← A



Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona B

SPIK ES







MK III Scorpion

Movimientos

Golpe



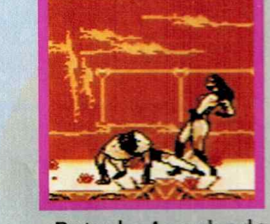




Patada

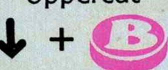






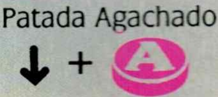
Uppercut

↓ + B



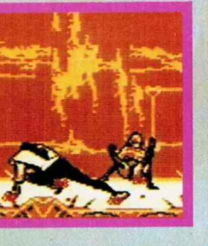
Patada Agachado

↓ + A



← + A







→ + A



Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical B







Al frente o atrás



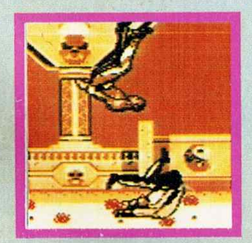




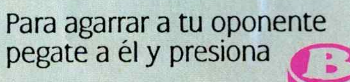
Vertical A







Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona B



Poderes

SPEAR

← ← B

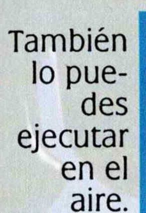






TELEPORT PUNCH

↓ ← B



También lo puedes ejecutar en el aire.







AIR THROW
Cuando estén tú y el oponente juntos y en el aire, presiona Start (defensa) para agarrarlo.

FATALITY



Mantén presionado start (defensa) y presiona la siguiente secuencia:

↑ ↑ B



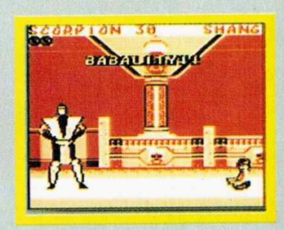




BABALITY

↓ ← ← A







SPIKES

↓ → → START







MOVIMIENTOS



Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona B



Golpe B



Patada A





Uppercut

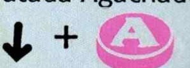
↓ + B





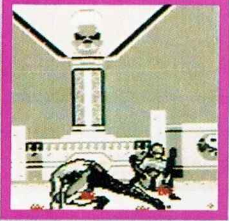
Patada Agachado

↓ + A





← + A





→ + A

Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical B







Al frente o atrás A







Vertical A

FATALITY

Mantén presionado el botón A, después ejecuta la siguiente secuencia: → → →

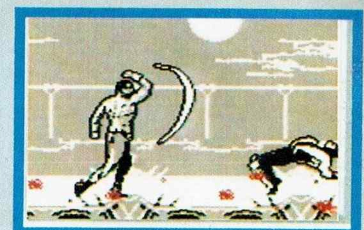
Justo al terminar la secuencia suelta el botón.

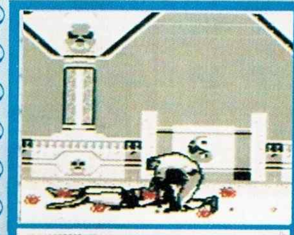


PODERES

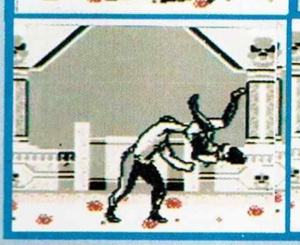
ENERGY WAVE

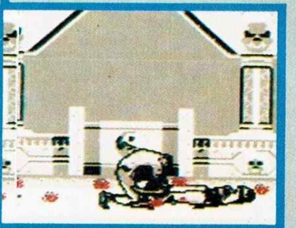
→ ↓ A

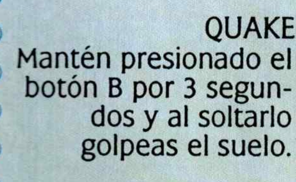




Mientras agarres a tu oponente presiona varias veces B para rematarlo.

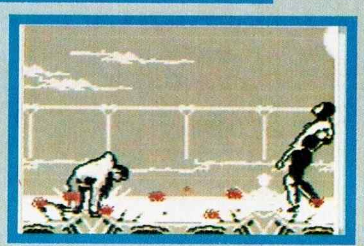






QUAKE

Mantén presionado el botón B por 3 segundos y al soltarlo golpeas el suelo.





GRAB + POUND

→ → B



BACKBREAKER

Mientras estén tú y el oponente juntos y en el aire, presiona start (defensa) para agarrarlo. Tiene un rango tan amplio que puedes agarrarlo después de conectarle una patada en el aire.



BABALITY

↓ ↑ ↓ ↑ A

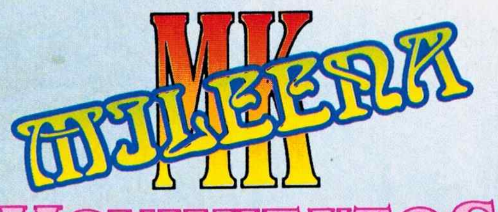


SPIKES

↑ ↑ ↓ A





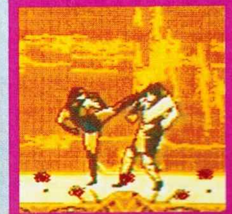


MOVIMIENTOS

Golpe

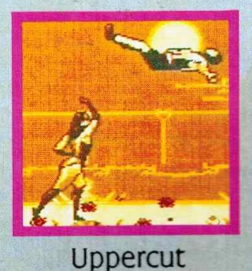






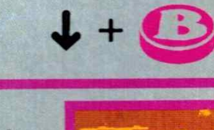
Patada







Uppercut

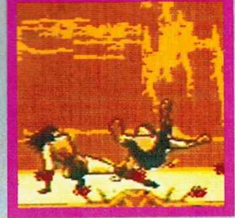


↓ + B

Patada Agachado

↓ + A

← + A







→ + A

Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical

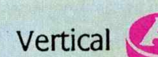




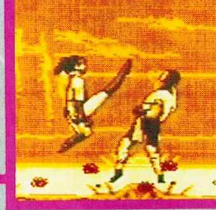
Al frente o atrás

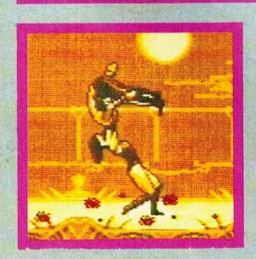
A

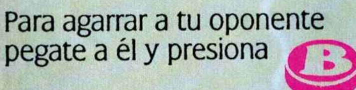




Vertical

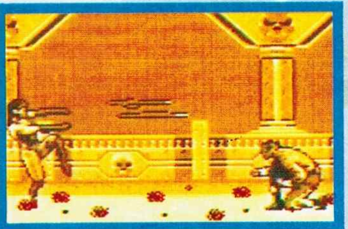






Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona B

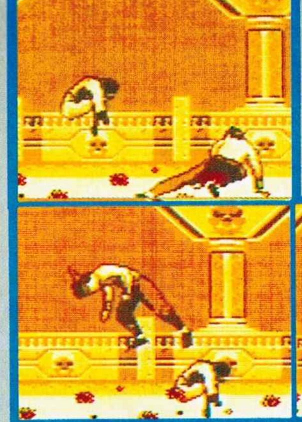
PODERES



SAI TOSS
Mantén presionado el botón B por 2 segundos y al soltarlo lanzas este poder.

También lo puedes ejecutar en el aire.





ROLL ATTACK



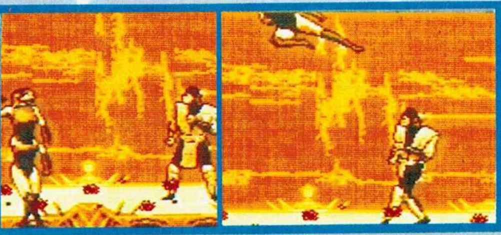
← ← ↓ A



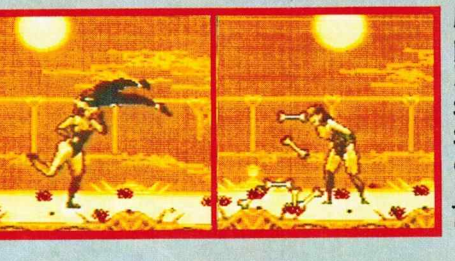


TELEPORT KICK

→ → A



FATALITY



Mantén presionado el botón A por 2 segundos y suéltalo cuando estés junto al oponente.

BABALITY



↓ ↓ ↓ A





SPIKES



→ ↓ → B

Shang Tsung MK

Movimientos

Golpe





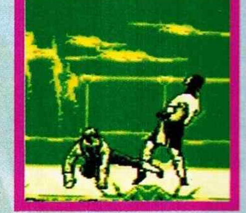




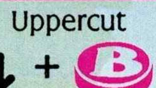
Patada



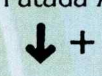




Uppercut



Patada Agachado







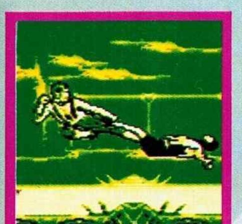


Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical



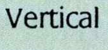




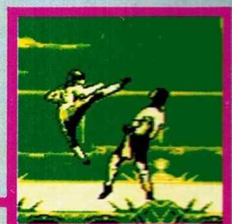
Al frente o atrás



Vertical







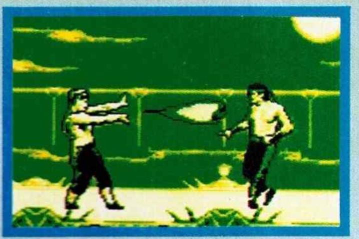




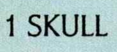
Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona B

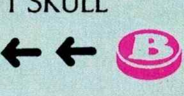


Poderes



1 SKULL

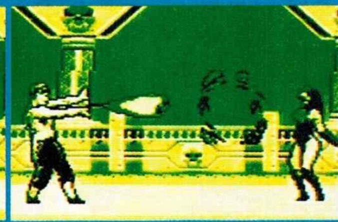




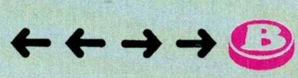
2 SKULL

← ← → B





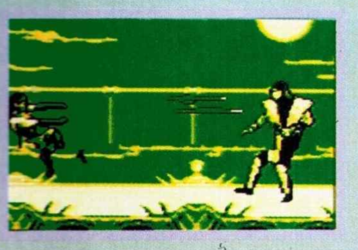
3 SKULL





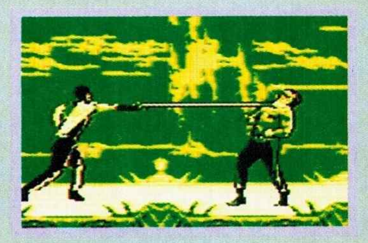


Transformaciones

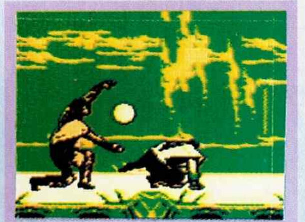


Mileena
Mantén presionado el botón B por 3 segundos.

Scorpion
Mantén presionado Start (Defensa) y presiona dos veces Arriba.





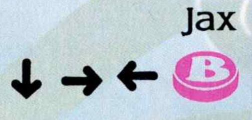


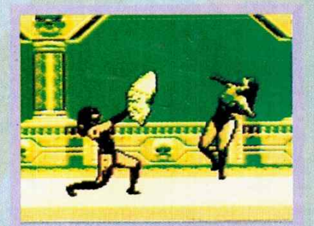
Reptile
Mantén presionado Start (Defensa) y presiona la siguiente secuencia:





Jax





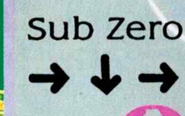
Kitana
START, START, START



Liu Kang
← → → *START*



Sub Zero





Mantén presionado Start y presiona la siguiente secuencia:









SPIKES
Mientrás mantienes presionado Start presiona la siguiente secuencia:



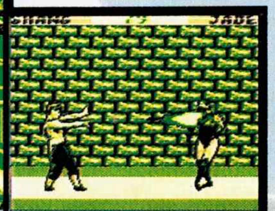








Para pelear con Jade haz lo siguiente: Al enfrentarte al enemigo que está antes del signo de interrogación, tienes que ganarle el segundo (o el tercer) round utilizando sólo patadas, Así al terminar pasarás a la escena de "Goro's Lair" para enfrentarte a Jade recuerda que los poderes no le hacen daño.

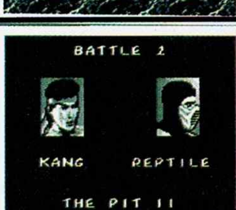




Si juegas MK II en el super Game Boy y eres sanguinario, el nivel de sangre tú lo puedes controlar.



Una muy buena ventaja del MK II es que puedes competir entre dos, conectando los Game Boys atravéz de Video Link (recuerda que es necesario que cada Game Boys tenga un cartucho de Mortal Kombat II).





una curita para cada partecita

LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

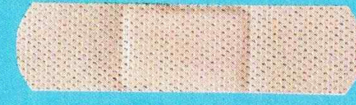
COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES

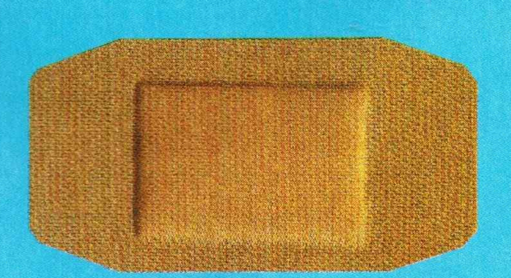

CURITAS DINOSAURIO


MINICURITAS


CURITAS TRANSPARENTES


CURITAS FLEXIBLES


CURITAS COLOR PIEL


CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C

INFORMACION SUPERNESESARIA



Esta nueva secuela tiene varios cambios en comparación con la primera versión. Ahora pueden jugar dos a la vez pero no como te imaginas, ya que el jugador 1 lleva un poco de control sobre el segundo jugador.
Cuando juegas en la opción de "1 player" tú controlas a Pocky que es ayudado por otro personaje que sigue tus movimientos; al principio puedes seleccionar uno de tres personajes pero en el camino se te unen otros 4 personajes más. Cada personaje tiene su propio tipo de disparo y alguna habilidad especial. Tú puedes unir a Pocky con el personaje que te ayuda para controlarlo y así aprovechar su habilidad o también puedes lanzarlo contra un árbol o pared para obtener algún objeto escondido, pero si lo lanzas contra un jefe se convertirá en un poder especial.

Pocky & Rocky















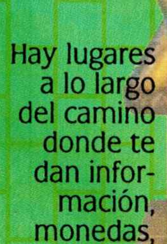
Aquí tan solo te dan un entrenamiento en el que lección a lección, aprendes movimientos nuevos.

stage 1





En el camino encuentras tiendas donde, con las monedas que acumulas puedes comprar poderes, vidas, llaves y hasta una bolsa sorpresa que te puede dar varios poderes o quitártelos.



Hay lugares a lo largo del camino donde te dan información, monedas, etc.















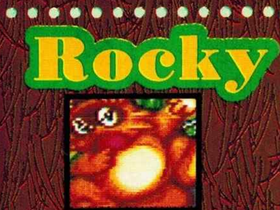
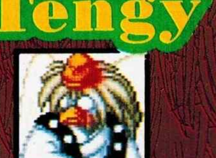








características de los personajes

	 DISPARO	 CUANDO LO LANZAS HACIA UN JEFE	HABILIDAD ESPECIAL
 Rocky			 MOSTRAR DONDE HAY ALGO OCULTO
 Little Ninja 			 ATACAR CON ESPADA 
Bomber Bob 			 CARGAR OBJETOS PESADOS
 Tengy 			 VOLAR 
Scarecrow 			  SALTAR
Digger 			 EXCAVAR 
Ottobot 			  VOLAR







EXOTIC COUNTRY ROAD







Aquí es donde encuentras a Tengy, uno de tus acompañantes extras, también hay un lugar secreto con items. El camino se divide en dos rutas y en cualquiera de ellas te encuentras con un portal que debes destruir para seguir avanzando, pero te tienes que cuidar de los enemigos que salen constantemente.

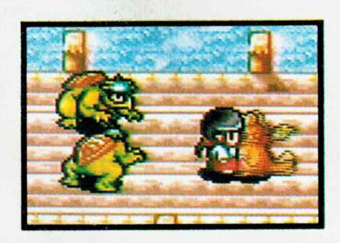




Este jefe te ataca con cuchillos, además después de dispararle un poco comienza a saltar.

stage 2

EL DUENDE JAPONES PARTE 2
KAPPA



Hoy en día, algunos japoneses todavía creen que Kappa es el espíritu de la muerte.

EL DUENDE JAPONES PARTE 1
KONAKI JIJI



De acuerdo con un viejo cuento japonés, el duende tiene la apariencia de un bebé llorando. Aunque la gente sabe que debe recogerlos, tú debes mantenerte alejado.

OCTOBER FIELDS







Una especie de bloques son enemigos que se lanzan hacia ti cuando te colocas frente a ellos; un buen efecto visual es cuando pasas sobre los campos de arroz. Más adelante te encuentras con enemigos que salen del agua.

foxy



Al principio te ataca con fuego, después se transforma en una zorra además constantemente te lanza pequeños enemigos.

stage 3

BRIDGE OVER KAPPA RIVER









Uno de los detalles más padres es cuando estás en el agua; esta escena también tiene 2 caminos para llegar con el jefe, la mayoría del camino está delimitado por un puente, pero con ayuda de Scarecrow o Tengy puedes ir por el agua.

· Aquí es tu primer enfrentamiento contra este jefe. El, a diferencia de los otros jefes, se mueve por toda la pantalla correteándote por momentos.

stage 4

DEMON'S CORRIDOR





volta





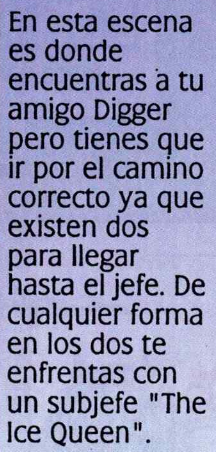
La forma de jugar cambia en esta escena a un estilo más similar a los juegos de naves. Sólo puedes disparar y no puedes utilizar la magia. Avanzas velozmente por un corredor donde pasas entre bolas de fuego que cruzan la pantalla. Esta escena cuenta con un subjefe llamado gizmo que te ataca con fuego.

Comienza disparándote tranquilamente pero cada vez que le restas energía su ataque te complica más la existencia.

stage 5

WINTER WONDERLAND





En esta escena es donde encuentras a tu amigo Digger pero tienes que ir por el camino correcto ya que existen dos para llegar hasta el jefe. De cualquier forma en los dos te enfrentas con un subjefe "The Ice Queen".

demon gate



Comienza disparándote con unas cabezas que tiene en los hombros para después atacarte con los brazos, con picos que aparecen en el suelo y hasta con una esfera que te lanza por el centro de la pantalla, (pero no hay problema ya que si te colocas a un lado de cualquiera de sus brazos nada de lo anterior te tocará).

stage 6

DEMON ISLAND



Tu último amigo "Ottobot" lo encuentras aquí. A lo largo de la escena te enfrentas a monstruos de lava y fuego.

beady



Este jefe es lento pero lo compensas con el látigo que usa para eliminarte.

stage 7

DRAGON IN THE SKY





En esta escena viajas sobre un Dragón que limita un poco tus movimientos y no puedes utilizar la magia similar a la de la escena 5, a la mitad esta escena te enfrentas con un tigre que es el subjefe.

bolta



El quiere vengar a su hermano (el jefe de la escena 5). Recuerda que deshacerte de él no será tan fácil porque tu movilidad no es tan buena sobre el Dragón.

stage 8

DEMON'S CASTLE



Esta es la última escena y por lo mismo tan solo te damos una fotografía lo demás tendrás que verlo tú mismo.

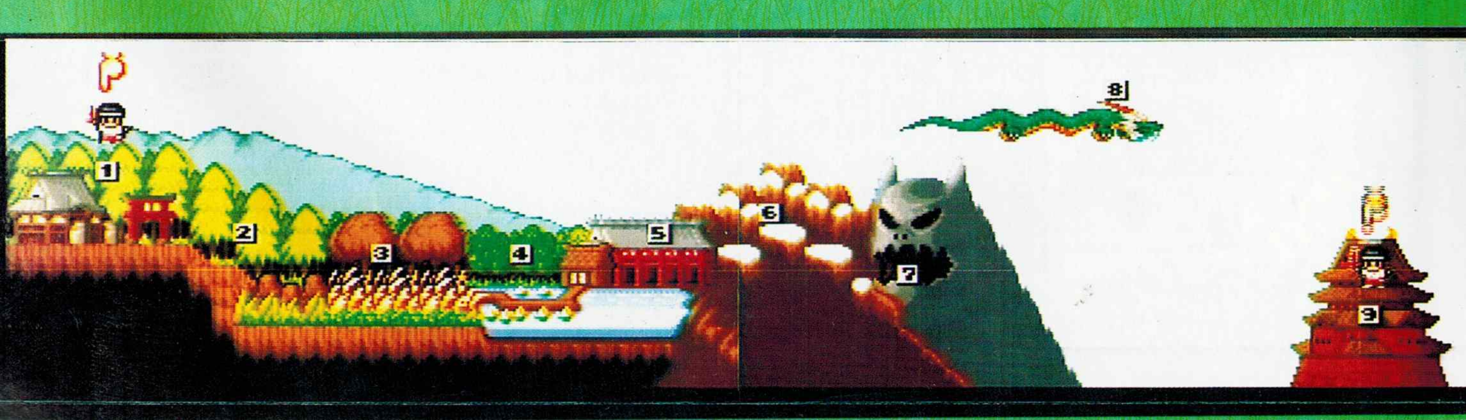
stage 9

EL DUENDE JAPONES PARTE 3

YUKI ONA



(Snow Lady) La leyenda cuenta, que la Dama de Nieve congela a la gente con su aliento de hielo.



México
de mis Amores
tradición cultural en una interpretación de la
Sociedad Filarmónica de Conciertos.











80 melodías en versiones orquestales. No son canciones, son interpretaciones de la Sociedad Filarmónica de Conciertos.

8 portadas con bellas reproducciones de famosos pintores.

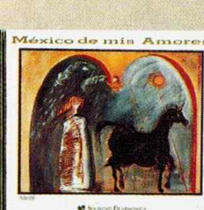












¡Oportunidad única! Es una colección que usted no encontrará en otra parte.





8 CD'S por sólo N$120.00

DOBLE AQUÍ

DOBLE AQUÍ



RECORTE POR AQUÍ

INSTRUCCIONES

1.-Elija su forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque o Giro Postal.**
2.-Anote sus datos personales en la Tarjeta de Pedido
3.-Si desea pagar con **Tarjeta de Crédito,** firme el pagaré y anote la fecha de vencimiento. Pero, si su pago es con **Cheque o Giro,** llénelo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.
4.-Recorte toda esta página por la línea vertical marcada.
5.-Doble esta hoja por las dos partes marcadas en forma horizontal.
6.-Si va a efectuar su pago con Cheque o Giro, inclúyalo en la parte central de la hoja.
7.-Cierre la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.
8.-Depositelo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

NO ENVÍE GIROS TELEGRÁFICOS, porque nos impiden identificar y aplicar correctamente su orden.

NO MANDE DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHÍBE. (Art. 444 Fracc. I y II de la Ley de Vías de Comunicación en Vigor).

TARJETA DE PEDIDO

OC-MA-N-1194

Sí Deseo ordenar la colección musical **México de mis Amores,** en la versión de 8 CD'S por sólo N$120.00.

Adjunto: ☐ Cheque Bancario Personal ☐ Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

O prefiero autorizar que carguen a mi Tarjeta de Crédito la cantidad de N$ ____________

Afiliación Nº CC-042614		Afiliación Nº 042614	Afiliación Nº AE-935-651-2815	Afiliación Nº 92602-5611-1-DC
☐ BANAMEX	☐ CARNET	☐ BANCOMER	☐ AMERICAN EXPRESS	☐ DINERS CLUB

Nº de tarjeta: ________________ Fecha de vencimiento de su tarjeta ________ Firma del tarjetahabiente ________

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

(Escriba con letra de molde y sin abreviaturas)

NOMBRE (S) ________ APELLIDO PATERNO ________ APELLIDO MATERNO ________

CALLE ________ NÚMERO ________ COLONIA O FRACCIONAMIENTO ________

CIUDAD O POBLACIÓN ________ CÓDIGO POSTAL ________

ESTADO ________ TELÉFONO ________

AÑO DE NACIMIENTO ________ PROFESIÓN ________

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.

ENVÍE SU TARJETA DE PEDIDO ¡HOY MISMO!

Ofrecimiento válido hasta agotar existencias

Lucio Blanco No. 435, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F.

Nuestra música es la mejor expresión del alma y ¡México de mis Amores le hará vibrar!



8 CD's por sólo N$120.00

La majestuosa interpretación de las 80 melodías, en partituras especiales de la Sociedad Filarmónica de Conciertos y la fidelidad del sonido de los 8 CD'S, le harán sentir la emoción de una sala de concierto.

Clásicas antiguas: Cielito lindo ▪ Adiós Mariquita linda ▪ La cucaracha ▪ Canción mixteca...
Típicas: El jarabe tapatío ▪ La negra ▪ Huapango torero...
Rancheras: Cielo rojo ▪ Pelea de gallos ▪ Volver, volver...
Boleros: Tipitipitín ▪ Cuando vuelva a tu lado ▪ Bésame mucho...
Balada romántica: Alma mía ▪ Mi ciudad ▪ Amorcito corazón...
José Alfredo Jiménez: Serenata huasteca ▪ Si nos dejan ▪ El rey...
Agustín Lara: Solamente una vez ▪ Arráncame la vida ▪ Veracruz...
Juan Gabriel: Ases y tercia de reyes ▪ Querida ▪ La diferencia...


¡Ordene su colección por teléfono o fax, con cargo a su Tarjeta de Crédito!
561-72-33 **FAX: 561-91-76**

▼▼ **AL ARMAR SU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR EN EL FRENTE** ▼▼

◄ RECORTE POR AQUÍ ►

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
REGISTRO POSTAL
D.F. 2419

EL PORTE SERÁ PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Departamento de Suscripciones
Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

EXTRA

Espectáculos

Ya muy pronto... STREET FIGHTER

Dentro de muy poco tiempo tendremos la oportunidad de ver la película financiada por Capcom "Street Fighter", escrita y dirigida por Steve de Souza; la trama de la película gira alrededor de un maniaco presidente de un país asiático llamado M.Bison, quien ha secuestrado a varias personas y ha amenazado con eliminarlas si no le es entregada una suma de dinero, con la que piensa llevar a cabo el desarrollo de ciertos proyectos siniestros.

Si alguno todavía esperaba una trama basada en el videojuego les podemos decir que no verán eso, más bien la película de Street Fighter es un film de acción en el que los actores son los personajes de este juego, así que encontraremos cosas un tanto raras como personajes buenos que salen de malos y viceversa.

Uno de los primeros actores confirmados para esta película fue Raul Julia, aquí lo tenemos caracterizado como el temible M. Bison, quien es un tirano dictador.



Jean Claude Van Dame fue anunciado junto con Raul Julia como uno de los primeros actores; él interpreta al comandante Guile, quien guía un equipo de ataque que tratará de liberar a los prisioneros de M. Bison.



Cammy es interpretada por la actriz australiana Kylie Minogue; ella también participa en el operativo de la liberación de prisioneros junto a Guile.



Aquí a Chun Li no sólo la veremos pelear, también estará ejerciendo su profesión de reportera. Ella tiene un asunto pendiente con M. Bison, aquí la vemos acompañada de su camarógrafo E. Honda (interpretados por Ming Na Wen y Peter Tuiasosopo).



sigue en la siguiente página

Economía y Finanzas

Nintendo, 4º año consecutivo como #1 en la lista de Nihon Keizai Shimbun

Por cuarto año consecutivo, Nintendo se encuentra en el primer lugar del ranking anual de excelencia de compañías según el Diario Nihon Keizai Shimbun de Japón.

Las compañías que entran dentro de esta lista son las que financieramente son las 5 más "saludables" y que tienen una gran importancia dentro de su mercado. Sony Music Entertainment está en segundo este año y Fiji Film es tercero; en el otro extremo compañías importantes como Matsushita Electric y NTT han perdido posiciones en el ranking.

Nintendo tiene un gran mercado doméstico (es decir, ventas en Japón) así como internacional. Aun cuando el prebalance anual de Nintendo realizado en marzo '94 indicaba un retroceso de casi 30% comparado con el mismo corte en el '93, la ganancia neta en estudios posteriores del diario (mes de Agosto) señalaban un avance del 14.5% en lo que a utilidades netas se refiere comparando a los resultados del año fiscal del '93. Esto es que no sólo se recuperó si no que hasta avanzó en forma importante. Aquí tenemos la lista de las 10 compañías más importantes según el Nihon Keizai Shimbun

RANK	COMPAÑIA	SCORE COMBINADO
1	Nintendo Co. Ltd.	1000
2	Sony Music Entertainment	987
3	Fuji Film	941
4	Heiwa	928
5	Keyence	917
6	Fanac	916
7	Daito Construction	915
8	Mabuchi	910
9	Aoyama Trading	901
10	Seven Eleven	898

TROY AIKMAN y su Videojuego

El pasado mes de julio, Troy Aikman y la gente de Williams se encontraban filmando el comercial para anunciar el videojuego Troy Aikman Football, y ahí se encontraba Terry King, de Williams, quien decidió entrevistar a Aikman y al entrenador de los vaqueros Jimmy Johnson (poquito antes de que Jerry Jones lo mandara a su casa a descansar). Terry King gentilmente nos envió la entrevista y algunas fotos de las cuales reproducimos a continuación, una parte.

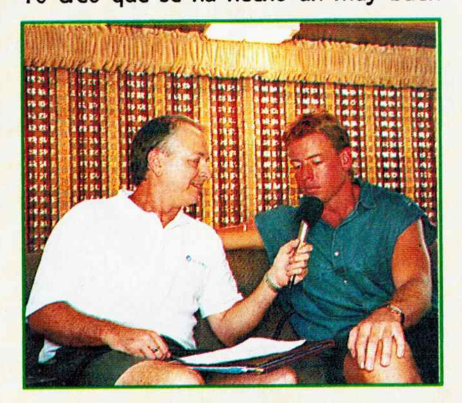
PREGUNTAS A TROY AIKMAN

¿Cómo te sientes de tener tu propio videojuego?

¿Qué piensas de este producto?

Troy.-Pienso que es algo "padre", yo he conocido varias personas de la NFL que tienen su propio videojuego como John Elway o John Madden y es muy bueno tener uno, estoy muy interesado en saber cuál será la respuesta del público.

Yo creo que se ha hecho un muy buen juego de Futbol Americano, así que espero que el público responda bastante bien. Ahora sólo es cuestión de esperar y ver, yo creo que a la gente le gustará.





¿Cuáles son tus sentimientos hacia Jimmy Johnson y su participación en el comercial de televisión de tu videojuego?

Troy.-Me siento muy honrado de que él haya querido venir aquí hasta Dallas y ser parte de este comercial. Creo que será un gran impacto en el juego.

El es ciertamente una persona muy importante en mi desarrollo como jugador de Futbol y en general en el desarrollo del equipo, así que estoy muy feliz de que se haya tomado un tiempo para participar en mi comercial.



PREGUNTAS A JIMMY JOHNSON

¿Qué es lo que piensas de los recientes éxitos de Troy además de su decisión de "patrocinar" un videojuego?

Jimmy.-Pienso que Troy ha logrado conseguir muchos de sus objetivos, así que las felicitaciones que él ha recibido, las atenciones, todo se lo merece. El es una persona muy talentosa, estoy feliz de ver que ha tenido éxito en todo lo suyo.

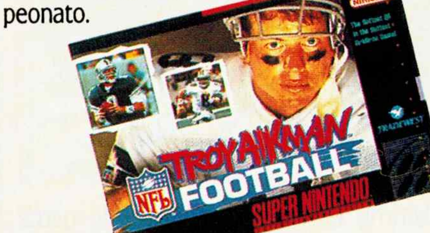
-Una de las opciones del juego y que ningún otro tiene le da la oportunidad al jugador de ser el coach de su equipo y crear sus propias jugadas.

¿Qué consejo le darías a los jugadores que quieren crear sus propias jugadas?

Jimmy.-Bueno, muchas jugadas antes de que funcionen tienen que ser probadas muchas veces, así que hay que estudiar muy bien contra quiénes vas a usar esa jugada y practicarla.

-El juego de Troy Aikman también tiene otra función y es la de poder crear un equipo comprando a los jugadores. ¿En qué posición es en la que recomiendas inviertan más dinero?

Jimmy-Definitivamente debe ser en el Quarterback; después de tener al Quarterback puedes pensar en corredores, receptores abiertos; otra cosa importante es una defensiva sólida si realmente buscas el campeonato.



Dentro de la organización siniestra de M. Bison hay dos personajes muy importantes, ellos son Sagat interpretado por Wes Studi y Vega (?) interpretado por Richard Jay.



El enigmático Blanka también hace su aparición en esta película, pero él aparecerá como un peleador mutante creado por Bison.



Balrog es otro de los rivales de M. Bison, aquí lo vemos en plena acción tratando de escapar de los guardias de Bison junto con Chun Li.



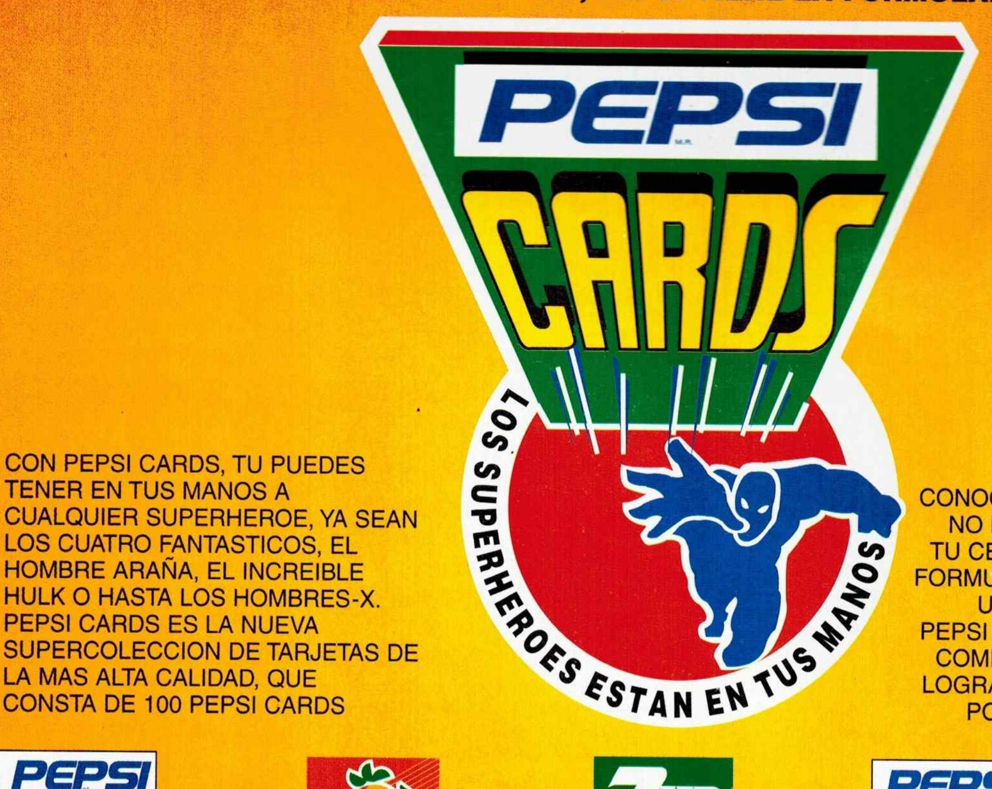
Otro de los personajes que cambian de bando en esta película es el musculoso peleador soviético Zanguief, quien aquí aparece como el guardaespaldas y hombre de confianza de M. Bison.





MARVEL COMICS

SI QUIERES TENER A LOS SUPERHEROES EN TUS MANOS, PEPSI TIENE LA FORMULA.



CON PEPSI CARDS, TU PUEDES TENER EN TUS MANOS A CUALQUIER SUPERHEROE, YA SEAN LOS CUATRO FANTASTICOS, EL HOMBRE ARAÑA, EL INCREIBLE HULK O HASTA LOS HOMBRES-X. PEPSI CARDS ES LA NUEVA SUPERCOLECCION DE TARJETAS DE LA MAS ALTA CALIDAD, QUE CONSTA DE 100 PEPSI CARDS

Y 9 ESPECIALES, MEJOR CONOCIDAS COMO PEPSI PRISMAS. NO BAJES LA GUARDIA, CORRE A TU CENTRO DE CANJE Y BUSCA LA FORMULA CON LA QUE OBTENDRAS UN SOBRE METALIZADO CON 5 PEPSI CARDS. RECUERDA EL RETO: COMPLETAR LA COLECCION. SI LO LOGRAS PRIMERO, TUS AMIGOS SE PONDRAN VERDES DE ENVIDIA.











INFORMACION SUPERNESESARIA



Un día como cualquier otro un gusano de tierra buscaba escapar de sus archienemigos los cuervos, cuando de repente un traje espacial cayó del cielo. "¡Vaya, un perfecto escondite!" pensó el gusano e inmediatamente se introdujo en él sin saber que ese traje era una poderosa arma capaz de dar fuerza e inteligencia al que lo vistiera; así nació un nuevo super héroe: Earth Worm Jim.

Playmates muy pronto presentará un juego de una nueva compañía de Software llamada Shiny; este juego es Earth Worm Jim.

Como todo superhéroe, Earth Worm Jim tiene varios archienemigos a quien vencer y una chica a la cuál rescatar; ella es la princesa "What's-her-name" quien está cautiva por su propia hermana, que es una reina de una apariencia tan repulsiva como su propio nombre (o qué opinarían ustedes de alguien que se llama Reina "legumbre seca, entumecida, emponzoñada, sudorosa, sobre henchida, de pompis deformes y babosas".

Earth Worm Jim es un personaje que tiene varios movimientos que le serán de mucha utilidad en su misión:



DISPARO: Con el botón Y, Earth Worm Jim podrá disparar su super pistola; si dejas presionado el botón él disparará en 8 diferentes direcciones.



LATIGO: El látigo es un arma poderosa que puedes usar si no quieres gastar muchas balas, también lo puedes usar como cuerda para colgarte de algunos lugares.



SALTO: Como todo héroe que se dé a respetar, este personaje puede saltar a diferentes alturas, esto lo puede hacer enel suelo o colgado de algunas partes.

En cada misión hallarás diferentes items que te serán de mucha ayuda.



Vida



Energía



Balas

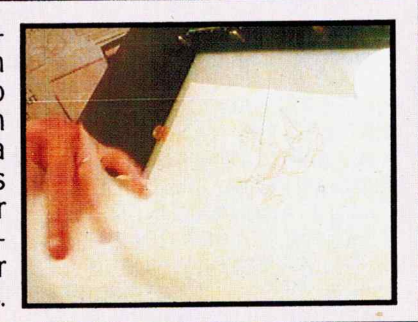


Súper disparo



Media Meta

Shiny es una compañía productora de Software creada por gente que antes trabajaba en Virgin y que decidió independizarse; quizá uno de los factores más relevantes del juego Earth Worm Jim es su gran animación que fue creada con una técnica de programación llamada por ellos como "Animotion", esta técnica consiste en dibujar a mano todos los frames de animación de los personajes y después pasarlos a la computadora. para así crear animaciones con calidad de dibujos animados.



EL MUNDO DE EARTH WORM JIM

En el camino hacia el amor de su vida, Earth Worm Jim tendrá que combatir a sus enemigos en diferentes planetas; a continuación te daremos un avance de cada uno de ellos y los enemigos que encontrarás en cada nivel.



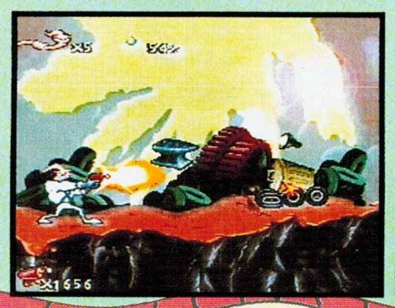
NEW JUNK CITY

New Junk City es un planeta-basurero que está bajo el dominio de Chuck el basurero y su perro fifí; a este perro te lo encontrarás varias veces dentro del basurero y creenos que es bastante desagradable, también dentro del basurero te encontrarás a enemigos como molestos cuervos o un bote de basura viviente bastante agresivo.





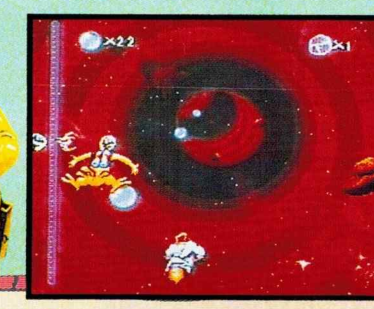
Chuck te espera al final del nivel, para derrotarlo tienes que empujar las cajas que aparecen hacia el resorte (lo puedes hacer a latigazos o a disparos) para estrellarlas en su gordo trasero, pero cuidado porque después de esto él te escupirá pescados (raro pero cierto). Por cierto, no olvides checar y buscar porque en esta escena hay varios cuartos secretos.





ANDY ASTEROIDS

Después de pasar cada planeta tendrás la oportunidad de pasar un bonus stage llamado Andy Asteroids; en estos niveles tendrás que hacer 2 cosas primordiales: ganarle la carrera al Psy-Crow y recoger el máximo de pelotas azules pues si agarras más de 50 obtendrás un continue extra, si llegas a perder la carrera te tendrás que enfrentar al Psy Crow en un pequeño round.





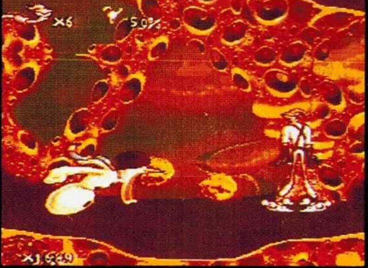


WHAT THE HECK?

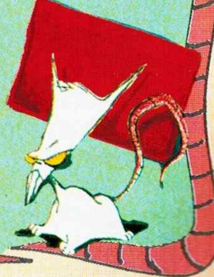


Heck es el segundo planeta que tiene que visitar Jim; este lugar es considerado por muchos como una sucursal del infierno por el fuego que hay y los gritos de dolor que ocasionalmente se escuchan. En esta escena te toparás con enemigos bastante raros como para habitar en el infierno, tales como espíritus malignos, muñecos de nieve y cobradores de impuestos. Antes de poder enfrentarte a Evil the Cat tendrás que recuperar el traje que te fue quitado en uno de los tantos warps que hay aquí, y después luchar contra Evil, pero una cosa que tienes que tener en mente es que dicen que los gatos tienen 9 vidas.









DOWN THE TUBES Y TUBE RACE

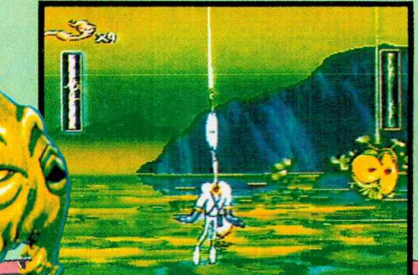
El mundo submarino es refugio de Bob, un pececillo dorado con una gran inteligencia pero también un exceso en don de mando y de su sirviente: #4, un gato conocedor de varias artes marciales a quien tendrás que evitar a toda costa, pues ni las balas ni los latigazos lo dañan. De vez en cuando te encontrarás con un "pequeño" Hamster al que tendrás que liberar para que te brinde una ayuda insuperable. En algunas zonas tomarás una cápsula submarina para pasar de un tubo a otro pero esto lo tienes que hacer rápidamente (sólo tienes cierto tiempo de oxígeno) y con mucho cuidado pues si vas muy rápido y chocas contra las rocas, tu nave se irá dañando.

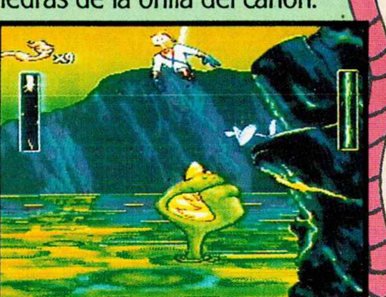





SNOT A PROBLEM

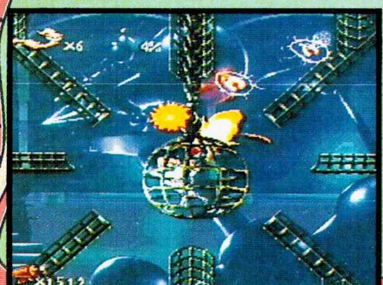
Para esta escena te enfrentarás en una batalla de Bunguee contra el Mayor Mucus, así que el primero que haga que la cuerda de su enemigo se reviente ganará. Esta batalla se decide en tres rounds, el primero es muy fácil, en el segundo te deberás cuidar de un monstruo que está en el fondo del cañón y en el tercero tendrás que estampar al Mayor Mucus en las piedras de la orilla del cañón.

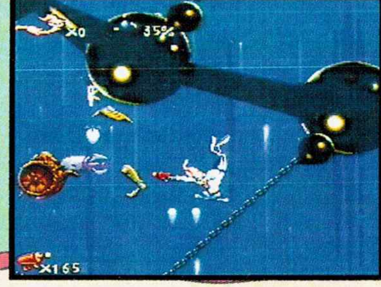




LEVEL 5

Level 5 o el nivel cinco es un gran laboratorio lleno de trampas y peligros, que es el escondite del Prof. "Monkey for a Head", quien se supone es el inventor del traje que le dio sus poderes a Earth Worm jim. Nuestro héroe debe detenerlo antes de que su mente criminal planee otra fechoría, al final del nivel te tendrás que enfrentar contra un mutante creado por el Profesor conocido con el nombre clave de "Super Chicken", tu arma y los latigazos serán de gran ayuda en contra de este bizarro ser.






Bien, sólo hasta aquí te podemos acompañar; el resto del camino tendrás que hacerlo tú solo, y creemos que las cosas se pondrán más difíciles a medida que vayas avanzando pues aún quedan enemigos muy difíciles por vencer como Peter Puppy y la mismísima Reina Pulsating, Bloated, Festering ... bueno, ya sabes quién, pero los tienes que vencer en nombre del amor de un gusano y la paz en el universo.



Este es un juego bastante novedoso, con un reto excelente, gran animación y una movilidad magnífica las animaciones de Stand up son muy cómicas; definitivamente este es un título que debes jugar.


SPARKSTER™
CLUB
Nintendo®



Solo Nintendo viejo
BART
Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Col. del Valle
México, D.F.
C.P. 03100
THE RYU POWER
TEMA DEL MES
Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Col del Valle
C.P. 03100
Mexico D.F.
Revista club Nintendo
Pestalozzi # 838
Col del Valle C.P. 03100
México D.F.
HAROLD PATTERSON
y
GILBERTO ORTIZ
ART OF FIGHTING
FATAL FURY
STREET FIGHTER II
REVISTA CLUB NINTENDO S.O.S
PLOK
TRADEWEST
Remitente:
Jose Ignacio González Muñoz
CORREO AEREO - VIA AIR MAIL
CLUB NINTENDO
¡Y el ROMBO!
Mario 3
JALISCO
ZAPOPAN
STREET FIGHTER II TURBO
NES
SNES
MORTAL KOMBAT
Nintendo
LOONEY TUNES
THE FLINTSTONES
SOCCER FIGHTER
CLUB
Nintendo
Revista CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838
Col del Valle
C.P. 03100
México D.F.
CORREO AEREO
AIR MAIL
POR AVION

INFORMACION SUPERNESESARIA



Seguramente tú has tenido la oportunidad de ver un capítulo de la caricatura de este par de sádicos personajes pero ¿qué opinarías de dirigir varios capítulos, pues bien, esta oportunidad la tienes gracias a la aparición del nuevo videojuego de Itchy and Scratchy.





En este videojuego diriges a Itchy; como es su costumbre, debe hacerle la vida imposible a Scratchy quien ha tratado de ponerle un hasta aquí a las fechorías de su insoportable compañero, así que en cada uno de estos capítulos ha puesto muchas trampas ¿pero serán suficientes para detener a Itchy?

Este juego está dividido en 7 diferentes episodios; en cada uno Itchy debe buscar la salida y enfrentarse a todas las tampas que hay (dependiendo de la escena varían); al final de cada uno de estos episodios te tendrás que enfrentar a Scratchy quien tiene diferentes máquinas de exterminio y a las cuales tienes que poner fuera de combate, sólo así podrás avanzar al siguiente nivel.







En cada uno de los niveles Itchy encontrará diferentes tipos de armas que le serán de mucha utilidad en contra de las ya mencionadas trampas de Scratchy y las cuales van desde su siempre fiel mazo hasta palas de madera, bombas o cuchillos; cada una de estas armas son buenas en ciertas condiciones de uso y contra ciertos enemigos así que debes familiarizarte rápido con ellas.

Además de las trampas que hallarás en cada escena debes tener cuidado con los peligros que presenta cada una pues gracias a este juego visitarás extraños lugares como la era prehistórica, la edad media, el fondo del mar o una muy peligrosa fábrica de metales.

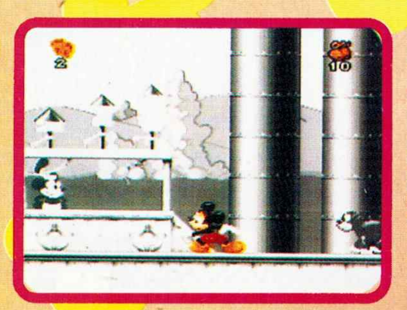


Itchy & Scratchy es un juego de Side Scrolling entretenido y con un buen reto, la movilidad es buena si se toman en cuenta trabajos anteriores que ha realizado la compañía que lo programó (BITS) como Spiderman 2 y 3 de Game Boy; los gráficos están un poco abajo de lo normal para SNES y la música... quién sabe (nuestro prototipo no tenía todavía sonidos ni efectos).

INFORMACION

SUPERNESESARIA





Un nuevo peligro cae sobre nuestro amigo Mickey Mouse; esta vez Pedro el Malo (su eterno rival en los videojuegos) ha robado diferentes caricaturas clásicas de Mickey y ha metido a muchos de sus secuaces en ellas, para mantenerlas a salvo. Mickey, como habrás de suponerlo, ha decidido recuperar sus caricaturas, aunque eso signifique tener que pasar los viejos peligros... y los nuevos.

Sony y Disney Software presentan este juego con muy buena animación y unos efectos visuales realmente sorprendentes; este juego está dividido en 6 diferentes caricaturas que cualquier fanático de Mickey (como Gus) seguramente conoce, pues son unos clásicos.



En cada una de estas caricaturas deberás llegar al final para recuperarlas y muchas veces tendrás que luchar contra fieros enemigos; también en tu camino hallarás algunos items que te serán de gran ayuda.

CANICA
Estas se las puedes arrojar al enemigo.



ESTRELLA
Recupera tu HP



GORRO
Te da una vida extra



COHETE
Funciona como "Media Meta"



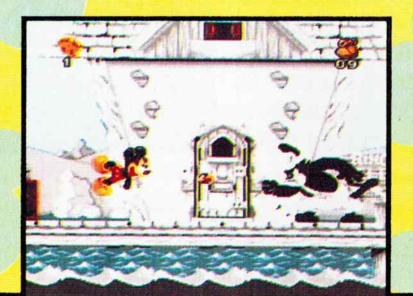
Cada una de tus misiones tiene diferentes áreas, unas escenas son más largas que otras y también el objetivo es variable. A continuación veremos algunas de estas caricaturas.

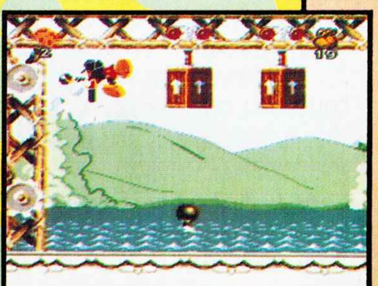
STEAMBOAT WILLIE

Noviembre 18 de 1928



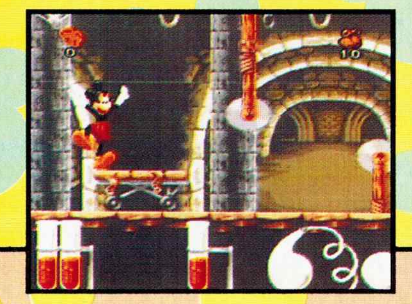
Steamboat Willie fue el primer corto metraje en el que actuaron juntos Mickey y Pedro, ésta como verás es una caricatura en blanco y negro pero conforme vayas avanzando verás que el color va apareciendo en ella; este no es un nivel ni muy difícil ni muy largo, al final deberás destruir los 4 engranes de una máquina despachadora de cajas para poder avanzar al siguiente nivel.





THE MAD DOCTOR

1933



En este nivel Mickey tiene que explorar un viejo castillo en el que vive un científico loco que ha secuestrado a su fiel amigo Pluto. El castillo de este científico está lleno de trampas y de seres dignos de una película de horror, como arañas gigantescas, esqueletos vivientes y murciélagos; aquí hay zonas complicadas como el viaje que haces en un carrito o el elevador. Para abrir la puerta del laboratorio del Mad Doctor tienes que hacer una fórmula de 3 ingredientes y ponerla a calentar.



MOOSE HUNTERS

1937



En Moose Hunters aparecen Mickey y Pluto tratando de cazar un Alce en el bosque; aunque esta escena no es muy larga las dos áreas de las que está compuesta (el bosque y el escape) son de gran reto pero con muy buenas gráficas, en especial el efecto que tiene el nivel del escape, pues la escala de todos los elementos de la pantalla es excelente. Como tip te podemos decir que debes tomar las manzanas para que Mickey no disminuya su velocidad.





THE LONESOME GHOSTS

1937



Esta es la famosa caricatura donde Mickey, Donald y Tribilín son exterminadores de fantasmas y son engañados para ir a una casa donde unos latosos fantasmas les preparan varias trampas para divertirse con ellos. Este es uno de los capítulos más largos que vas a encontrar en todo el juego y también con bastante reto pues los fantasmas buscarán evitar que logres tu objetivo.







MICKEY AND THE BEANSTALKS

1947



Al sembrar unos frijoles mágicos una gran planta creció llevándolo a un castillo en las nubes en donde todo es de tamaño descomunal pues ahí vive un gigante; este nivel tiene muchos detalles que podríamos considerar como, "bonitos" pero el reto sigue siendo bastante alto (también es una escena algo larga).









La última escena se desarrolla en la caricatura "The Prince and the Pauper" donde hasta el final te deberás enfrentar a Pete; en esta escena verás muchos efectos muy buenos y tendrás muchos peligros que librar (los típicos de un último nivel)

Mickey Mania es un juego excelente, pues los gráficos, las animaciones, la música, la movilidad y los efectos visuales que tiene en varias partes del juego son de primer nivel. Una cosa que quizá choque con el concepto es que siendo un juego aparentemente para niños tenga un nivel de dificultad alto.

073 MAXIMUM CARNAGE

¿Cuál es el máximo score que puedes lograr en este juego?
Mandanos tu foto o video. Los 10 mejores scores serán publicados y recibirán un regalo sorpresa.





074 STUNT RACE

¿Cómo logro caer en las tribunas como se ve en la foto?



Envíanos tus respuestas a Los Retos de Mario a:
Club Nintendo, sección "Los Retos de Mario". Pestalozzi # 838, Col. Del Valle, C.P. 03100 México D.F.

RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS



069 SUPER STREET FIGHTER II

Estos son los mejores tiempos en el modo de "Time Challenge".

ANTONIO J. MACIAS TAMEZ..........06"092 AMT
MYA..........06"273 MYA
L. ANTONIO RIVAS AMADOR..........06"609 EAE
GRANADOS IVAN C..........07"208 CGL
ENRIQUE CHAVEZ GONZALEZ..........08"033 JAY
JOSE ALBERTO PIÑA MATA..........08"081 JPM
OMAR A. ESPINOSA FLORES..........08"266 JAZ
J. ARTURO ZUBIAGA GARZA..........08"338 PHX
PHOENIX..........08"480 ACR
ALAN CARDOZA ROMERO..........08"787 JVM



070 DONKEY KONG 94

He aquí los mejores Récords del Stage 9 (tiempo total).

GUILLERMO ARROYO GOMEZ..........1317
ARTURO R. CASTREJON..........1444
JOSE E. MELO DEL RAZO..........1511
A. RODRIGUEZ TONY..........1579
RODRIGO REYNA..........1756

ADEMAS TOMAMOS EN CUENTA LOS TIEMPOS DE ALGUNOS OTROS VIDEOJUGADORES COMO SON:

JOSE J. VARGAS MACIAS
D. ANTONIO MERLOS CRUZ
JULIAN ARRIETA BELLO
FELIPE ESPINOSA NAVA
OCTAVIO MANUEL VILLAGRAN
JORGE A. CONTRERAS HARO
ANTONIO RAUL CANO
DANIEL A. ROMERO DOMINGUEZ

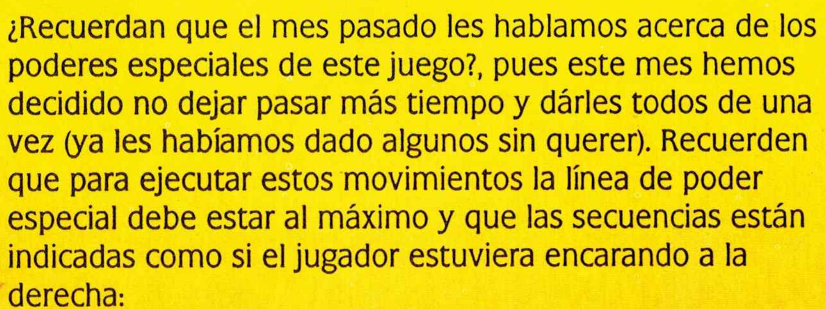
Pasemos a ver que hay de relevante este mes en lo que a los Coin Op se refiere.



RING OF DESTRUCTION
SLAM MASTERS II

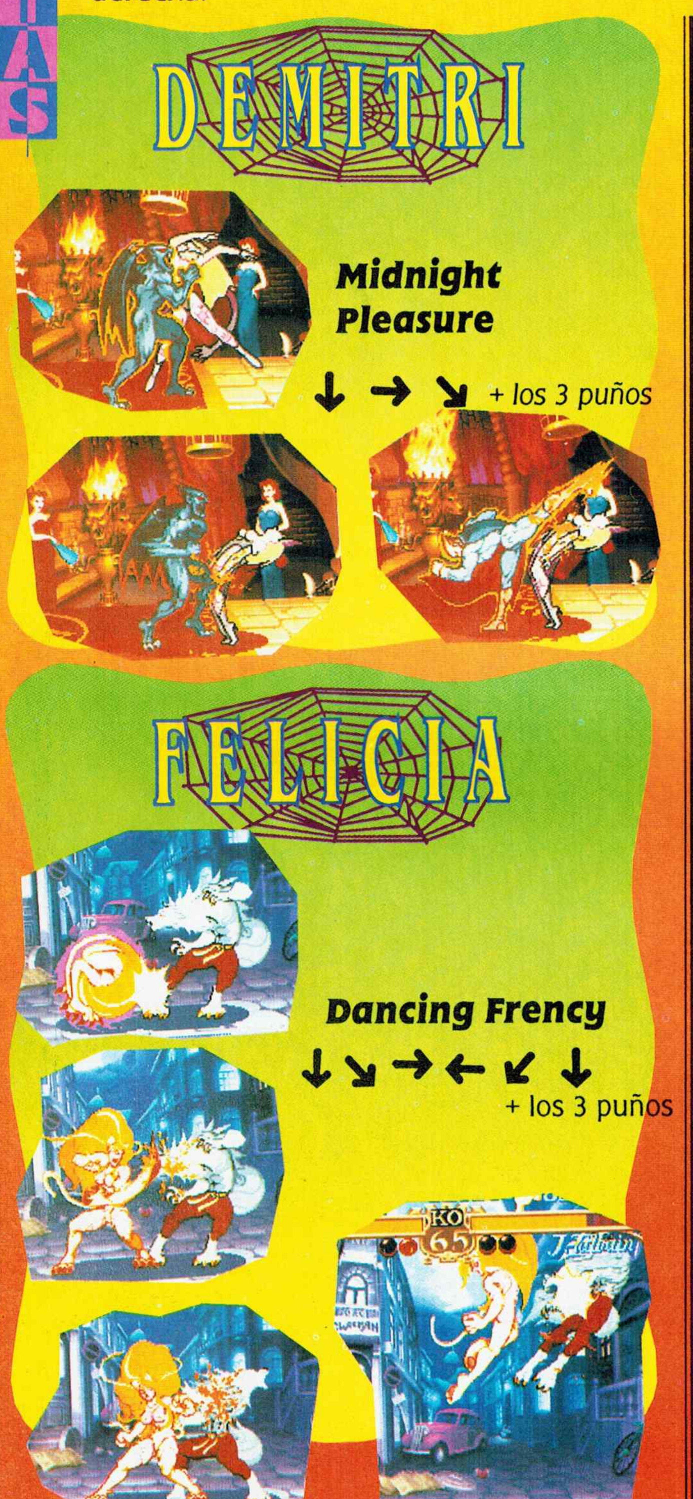
Si tú jugaste y terminaste el primer Slam Master recordarás que al final aparece el misterioso personaje del Intro y te reta a una lucha para ver quién es más fuerte; pues después de algún tiempo de duda es hora de buscar de nuevo al mejor luchador del mundo entero en esta secuela. Aquí podrás ver que los 10 personajes originales del primer juego regresan por más, pero no sólo ellos; también aparecen 4 nuevos peleadores que son: Ortega; el misterioso y legendario personaje que hace su arribo en la parte final del primer Slam Master; Black W, un luchador con un horrible disfraz pero conocedor de algunas extrañas artes ocultas; Saber, un soldado que usa cuanta artimaña esté a su alcance para salir victorioso y Wraith, el más raro de los cuatro peleadores pero no menos peligroso.

Slam Masters II tiene una buena cantidad de nuevas opciones como que ahora las peleas se llevarán a cabo en diferentes tipos de rings y no en uno de tipo único como en el primer juego; otra nueva cuestión es que los peleadores tienen una más amplia variedad de movimientos especiales con lo que el juego adquiere más vistosidad.



¿Recuerdan que el mes pasado les hablamos acerca de los poderes especiales de este juego?, pues este mes hemos decidido no dejar pasar más tiempo y dárles todos de una vez (ya les habíamos dado algunos sin querer). Recuerden que para ejecutar estos movimientos la línea de poder especial debe estar al máximo y que las secuencias están indicadas como si el jugador estuviera encarando a la derecha:

Darkstalkers
The Night Warriors



DEMITRI

Midnight Pleasure

↓ → ↘ *+ los 3 puños*

FELICIA

Dancing Frency

↓ ↘ → ← ↙ ↓ + los 3 puños



JON TALBAIN

Bistragh Cannon
Directo

← ↙ ↓ ↘ → + Puño

En el Aire

↖ ← ↙ ↓ ↘ + Puño

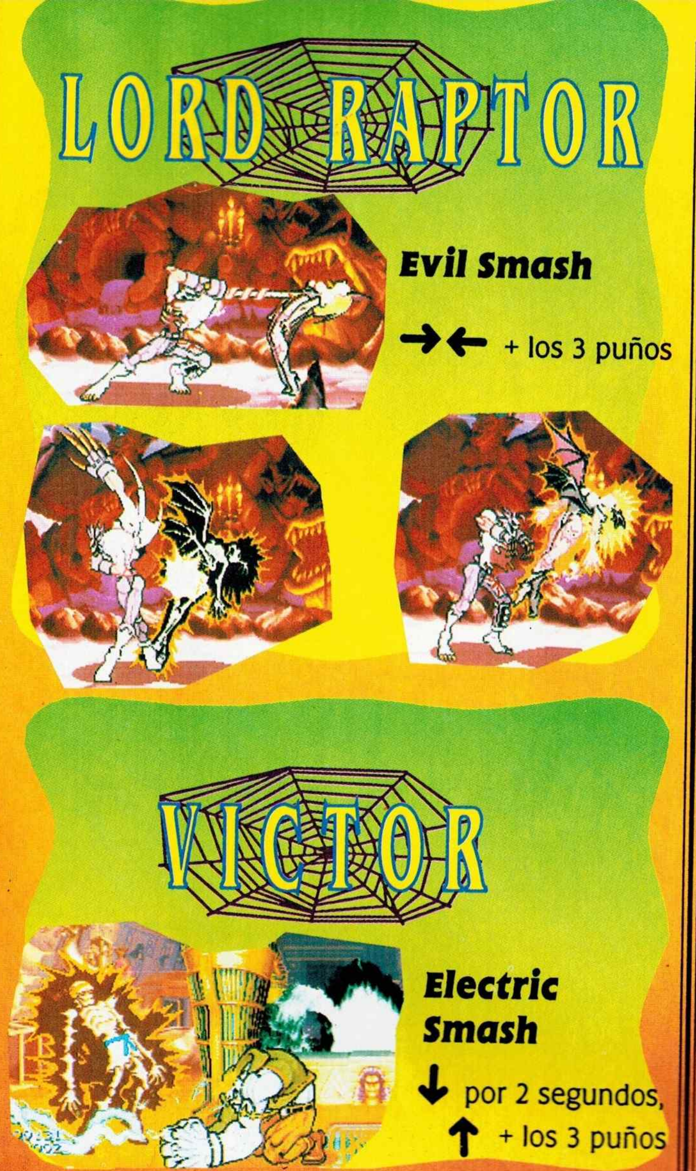
Alto

↓ ↙ ↗ + Puño

BISHAMON

Repulsor

→ ↘ ↓ ↙ ← + los 3 puños



LORD RAPTOR

Evil Smash

→← + los 3 puños

VICTOR

Electric Smash

↓ por 2 segundos, ↑ + los 3 puños



RIKUO

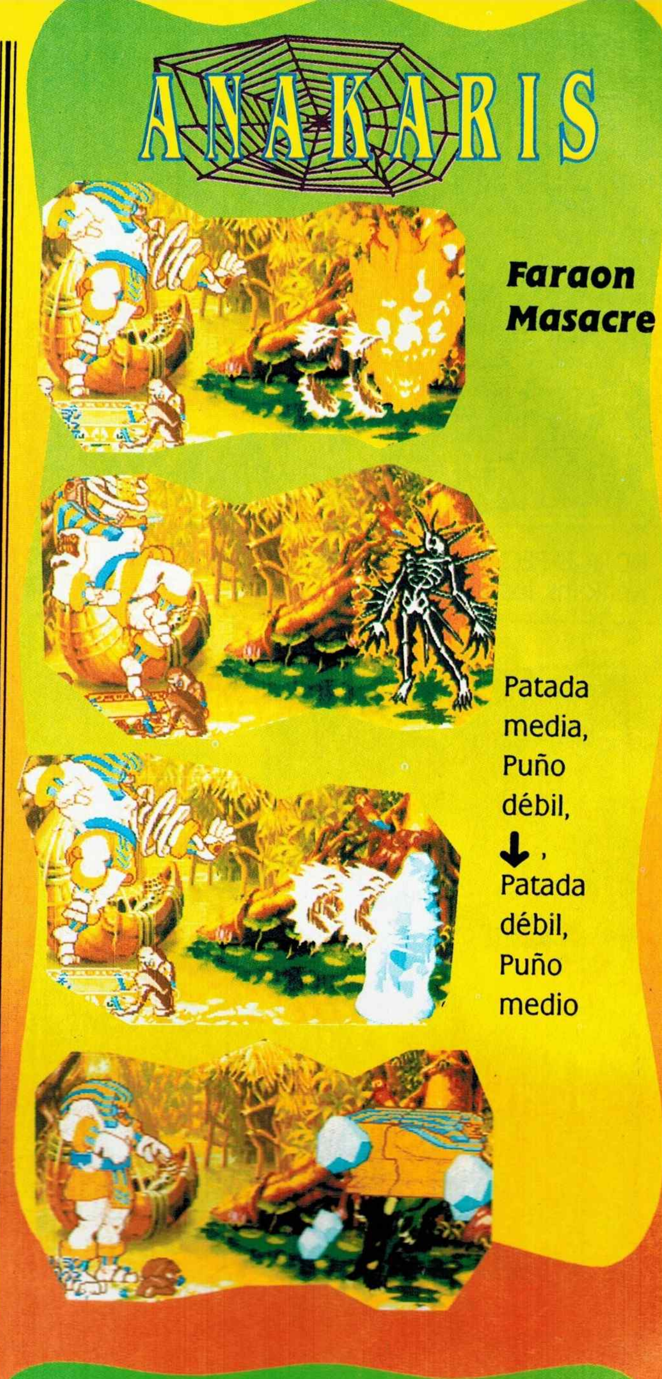
Aqua Splash

Explosión Cercana

→ ↘ ↓ + los 3 puños

Explosión Lejana

→ ↘ ↓ + las 3 patadas



ANAKARIS

Faraon Masacre

Patada media, Puño débil, ↓, Patada débil, Puño medio



SASQUATCH

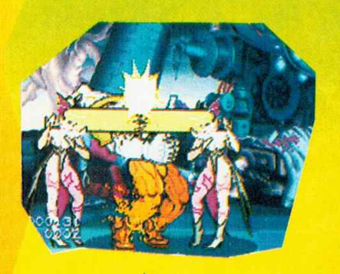
Big Frezzer

← ↙ ↓ ↘ → + los 3 puños

MORRIGAN

Darkness Illusion

Puño débil, Puño débil, ➜, Patada débil, Puño fuerte









NOTA ESPECIAL: Todos los poderes se marcan como normalmente se indican a diferencia de los de Morrigan y Anakaris, los cuales se hacen paso por paso (ejemplo: primero patada media, <u>después</u> puño débil, <u>después</u> abajo...







Muy pronto tendrás la oportunidad de concer los 2 primeros juegos realizados por Rare y Midway para el espectacular Nu 64, los cuales son Killer Instict (visto en el número anterior) y Cruis'n USA, juego del cual te vamos a hablar un poco en esta ocasión:

Cuis'n USA es un juego de carreras que te lleva a competir por diferentes ciudades famosas de los Estados Unidos representadas con gran exactitud en varios de sus detalles. Para poder competir en este juego tienes la posibilidad de escoger entre 4 diferentes vehículos (2 modelos nuevos y 2 clásicos); también podrás elegir entre dos modos de transmisión, la automática y la manual; otro aspecto interesante del juego es que tienes diferentes puntos de vista muy parecidos a los que hay en Stunt Race. Este juego estará representado en un kit tipo vehículo donde te podrás sentar y conducir como si vinieras dentro del coche; este kit se supone que tendrá unos sensores y sistemas que permitirán que el asiento del mueble tenga movimiento coordinado con la acción que se desarrolla dentro del juego para así dar todavía más una sensación de realismo. Esperamos que cuando conozcas este par de juegos estés totalmente de acuerdo con nosotros en que son totalmente fuera de serie. Y lo mejor es que esto será lo que verás exactamentedentro de un año cuando el Nu 64 aparezca en su versión casera.

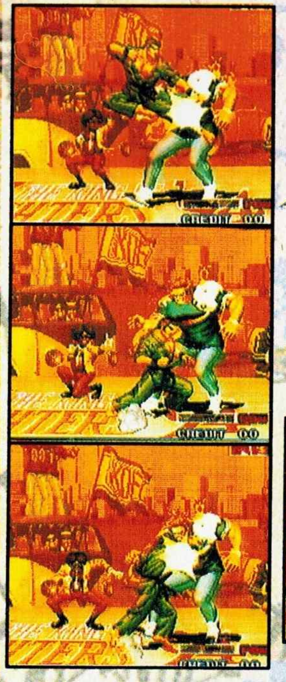




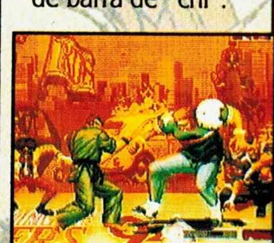




King of Fighters es un nuevo título de Arcadias en el que sin lugar a dudas un detalle muy importante y llamativo es que aquí encontrarás a personajes de dos juegos conocidos: Fatal Fury y Art of Fighting además de varios personajes nuevos.



Aunque hay varias diferencias entre ambos estilos de juego, aquí los programadores decidieron hacer en el clásico estilo "street" de perspectiva de un plano y poderes sin necesidad de barra de "chi".







Otra característica muy importante es que aquí la movilidad ha sido muy mejorada permitiéndote hacer combos dentro de la categoría de "mafiosos".

La historia es la siguiente: muchos de los peleadores más fuertes y hábiles del mundo reciben una invitación a un torneo llamado "The King of Fighters 94", la carta especifica que como regla especial se debe pelear en equipos de 3 personas; aquí cada peleador de un equipo deberá pelear contra otra persona y el derrotado será eliminado y la persona que gane podrá pelear contra el siguiente miembro del equipo y su energía sólo será aumentada en una pequeña parte. Antes de cada round tú podrás elegir el orden en el que quieres que peleen los miembros de tu equipo.



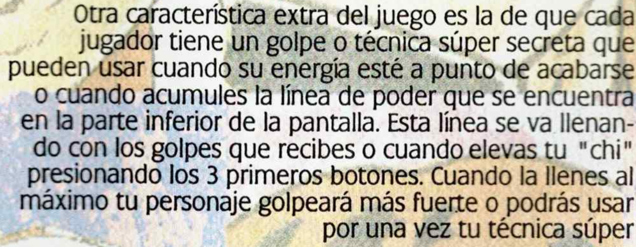










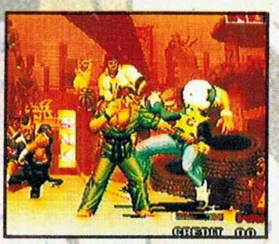




Otra característica extra del juego es la de que cada jugador tiene un golpe o técnica súper secreta que pueden usar cuando su energía esté a punto de acabarse o cuando acumules la línea de poder que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Esta línea se va llenando con los golpes que recibes o cuando elevas tu "chi" presionando los 3 primeros botones. Cuando la llenes al máximo tu personaje golpeará más fuerte o podrás usar por una vez tu técnica súper secreta como ya te habíamos dicho. Otras de las funciones de los controles es poder hacerte a un lado para esquivar poderes con los dos golpes débiles o dar un súper ataque con los golpes fuertes.









Tu equipo se encontrará en un extremo del área de combate y no sólo estarán de espectadores, ya que si alguien te aturde o te agarra cerca de donde está tu equipo presionando los 3 primeros botones alguien entrará a auxiliarte, pero si ya han derrotado a dos miembros, ninguno te podrá ayudar.



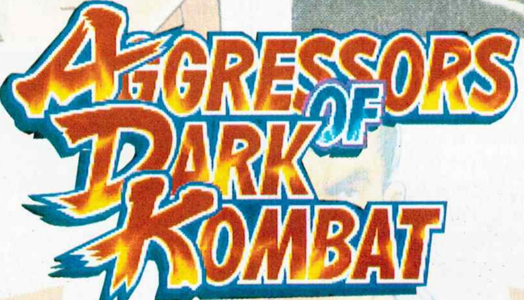


A cada equipo se le ha asignado un país diferente para representar, así tenemos que, por ejemplo, a los de Fatal Fury les ha tocado pelear en Italia; al equipo de mujeres (Mai Shiranui, King y Yuri Sakazaki) en Inglaterra y al equipo Art of Fighting en México (en el Pao Pao Café sucursal Garibaldi para ser más exactos). Otros equipos que hay son los siguientes: De China están Athena A., Sie Kensou y Chin Gentsai; de Japón están Kyu Kusanagi, Benimaru N. y Goro Daimon; De USA están Heavy D!, Lucky Glauber y Brian Battler; De Korea están Kim Kalph Wan Chang Kuehan y Chot Bounge y por último de Brasil tenemos a Heidern, Ralf y Clark.



Una vez que hayas derrotado a todos los equipos te enfrentarás al misterioso organizador del torneo, quien es un sujeto llamado Rugal, después de oir una propuesta que te hará y obviamente negarte a ser parte de sus planes, te enfrentarás a él, pero no te confíes si le ganas muy fácilmente el primer round porque en el segundo te atacará ferozmente con algunas técnicas que seguramente se te harán conocidas.







Tratando de darle un nuevo punto de vista a los juegos de pelea ha aparecido este título en donde la perspectiva que se tiene es en un espacio o arena de batalla donde los personajes se pueden mover libremente hacia arriba, abajo, adelante o atrás y no como en el típico plano único de estos juegos; otra diferencia es que los poderes de cada personaje son golpes en combinaciones y no poderes espirituales como el Ha Do Ken que ya son también casi indispensables en estos juegos.

En este juego tienes 8 personajes a escoger con la clásica modalidad de que cada uno de ellos maneja un arte diferente. Entre los personajes aquí tenemos a una bella chica inglesa de nombre Kisara, a un par de Japoneses llamados Shin & Gou y a Fuuma, el ninja de World Heroes y a un Mexicano de nombre Leonjaluto.





En este juego podrás ver en la parte inferior de la pantalla un marcador especial; éste es el del "Crazy", que es el indicador que te permitirá realizar un super ataque llamado Gan Gan, a diferencia de otros juegos, este poder sólo lo podrás hacer en un momento especial, que es cuando tienes la línea del Crazy llena, (la cual va aumentando con los ataques que tires o recibas) y cuando a tu rival le quede poca energía. Cuando estas características concuerden aparecerá la palabra Gan Gan en tu indicador de energía, entonces ahí tendrás que marcar la secuencia especial de palanca y botones de cada personaje para ejecutar el ataque, pero esto lo tendrás que hacer muy rápido pues son pocos segundos los que tienes para hacerlo.





En cada uno de los escenarios encontrarás armas escondidas en cosas que rompes y también aparecen ocasionalmente algunas personas que te arrojan cosas como botellas, bombas o palos con los que puedes golpear a tu rival. La duración de cada combate es de un solo round teniendo cada personaje varios niveles de energía, que se muestran con colores en el indicador; así, empiezas con el color azul y puedes ir bajando a verde, amarillo y rojo.



Agradecemos la ayuda del Sr. Bernardo Andrade de Vuelo 23 y Luis Morales de Capcom México para la realización de esta sección

TENEMOS UNA NUEVA CARA

Cambiamos de cara, rediseñamos secciones, modernizamos nuestro logo, tenemos nueva presentación.

Muchos cambios y no sólo por fuera. En el fondo también nos actualizamos para hacer la revista ideal, la que como videojugador y como mexicano quieres ver, leer y disfrutar.

En diciembre espera más de nosotros, como nuestra salvaje campaña de suscripciones.

No te despegues de Club Nintendo.. ¡Está de pelos!



INFORMACION SUPERNESESARIA



THE NEW ADVENTURES

Pac Man, ese clásico y bien conocido héroe de antaño de los videojuegos vuelve déspués de un pequeño retiro; en esta ocasión deberá cumplir con algunas pequeñas misiones en las que necesitará de nuestra siempre valiosa ayuda porque sin que él lo sepa alguien estará vigilando sus movimientos esperando el mejor momento para actuar en contra de nuestro amarillo héroe. Namco, después de algún tiempo de desarrollo, trae este muy novedoso juego en el que como mencionamos, Pac Man deberá cumplír algunas misiones que le son asignadas; lo novedoso del caso es que por medio de indicaciones con voces y una resortera le tendrás que ayudar a evitar los peligros y resolver algunos pequeños problemas que se le presentan. Con las voces le indicas a Pac Man que observe algunas cosas o que cambie de dirección, la resortera te servirá para conseguir su atención en un punto específico, golpearlo, tirar cosas y un sinfín de secretos y movimientos importantes. Pac Man es un personaje muy voluble y sus repentinos cambios de carácter pueden volverse un serio problema para los videojugadores pues dependiendo de su estado de ánimo es el caso que le hace a uno y el tiempo que tarda en reaccionar.



ESTADOS DE ANIMO DE PAC MAN



Tristeza

Cuando Pac Man está triste no pone atención a lo que hay a su alrededor y casi no hace caso a tus indicaciones.



Enojo

Pac Man pierde los estribos muy fácilmente y eso le hace pasar grandes corajes; enojado también tarda en hacerte caso con voces y en muchas ocasiones no te " pela" cuando le indicas algo con la resortera.



Miedo

Después de romper algo o ser regañado Pac Man se vuelve muy temeroso; así él te hace todo el caso que quieras pero tiene miedo de probar algunas cosas.



Valor

Al contrario del miedo, cuando está valiente Pac Man se puede enfrentar a quien sea y cuantos sean; también prueba todo lo que le indicas y hace algunas cosas que de otra forma nunca haría.

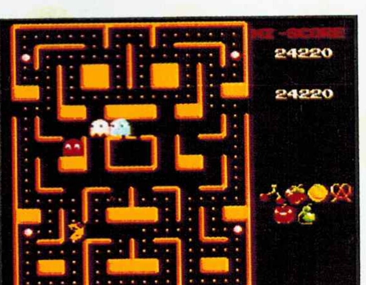


Alegría

Si Pac Man está alegre puede hacer muchas cosas que en otros estados de ánimo no haría, sin embargo se vuelve muy distraído.

El juego de Pac Man 2 tiene dos clásicos integrados, el Pac Man y Ms. Pac Man; el juego de Pac Man lo puedes jugar llegando al local de Arcades gratuitamente pero para que puedas jugar el Ms. Pac Man necesitas encontrar 3 cartuchos que están escondidos, uno en cada una de las 3 escenas; para poder jugar el juego de Pac Man puedes usar el Password PCMNDPW.





SUPER PAC MAN

Cuando Pac Man se encuentre en peligro puede usar una de sus Power Pills para convertirse en Super Pac Man y comerse a los fantasmas; esto es muy útil ya que muchas veces los fantasmas cargan cosas que son muy necesarias.



Los estados de ánimo influyen directamente en el comportamiento que Pac Man tenga con las demás personas o cosas, así que es muy importante que pruebes cosas o veas personas con diferentes estados de ánimo; esto te puede servir para encontrar pistas o cosas valiosas.









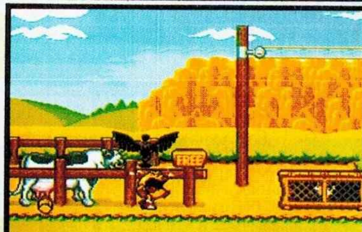


La Villa



La primera misión de Pac Man es la de conseguir leche para Pac Baby quien tiene un apetito feroz; para eso sólo necesita ir y pedirle "prestada" una botella de leche a su vecino cascarrabias de la casa de atrás. Esta misión sólo presenta dos problemas: cómo bajar la botella de cristal sin romperla y cómo pasar sin que el viejo granjero te vea; además de eso te recomendamos ir a echar una ojeada en la villa a ver qué más encuentras.





La Montaña

En su segunda misión a Pac Man le piden como favor ir en búsqueda de flores silvestres a la montaña para obsequiárselas a su vecina Lucy; aquí además de los problemas típicos que se le presentaron a Pac Man en la villa deberá volar en un Hanglider para obtener las famosas flores. Cuando vayas volando, sólo podrás dirigir a Pac Man hacia arriba o hacia abajo; por cierto, si tomas el camino de abajo en la montaña llegarás a un carrito en el que al igual que en el Hanglider sólo controlas dos funciones de Pac Man, la de acelerar y la de saltar.









Metropolis



Cuando al pequeño Pac Jr. los fantasmas le robaron su guitarra, Pac Man decide ir a recuperarla, los últimos datos que tienen es que estos seres se ocultan en algún lugar de la gran metrópolis; aquí encontrarás varias tiendas, un parque y una fábrica abandonada; esta zona tiene muchos lugares ocultos y un buen tip para encontrarlos es que Pac Man esté generalmente de mal humor.

Al finalizar estas 3 misiones te espera una cuarta donde descubrirás quién está detrás de los fantasmas que te han atacado constantemente y sus verdaderas intenciones detrás de todas las fechorías que ha venido cometiendo.





Pac Man 2 -The New Adventures-, es un título bastante divertido; el modo de manejo de Pac Man y la posibilidad de estar checando bastantes cosas da la pauta a crear muchas situaciones muy cómicas gracias a los múltiples estados de ánimo de Pac Man, la opción de Password exacta puede convertirse en un problema si no se maneja correctamente; quizás lo único negro de este juego son los típicos momentos de desesperación cuando no encuentras lo que buscas pero es el peligro de este tipo de juegos.

REPORTE ESPECIAL AMOA '94

Los pasados días 22, 23 y 24 de Septiembre se llevó a cabo en la ciudad de San Antonio, Texas el show Amoa 94 que es un show dedicado exclusivamente a las máquinas Arcades Pinballs y las Redemption (o de redención, que son esas famosas máquinas que dan tickets); en este tipo de eventos es muy común ver los juegos nuevos que saldrán (como el caso del Exime que se celebró en el D.F.). A continuación te presentaremos un pequeño resumen de los juegos más importantes que se vieron en el show.



KILLER INSTINCT Y CRUIS'N USA

Definitivamente los juegos que se llevaron toda la atención en este show fueron los títulos presentados por Williams Midway y hechos en el Nintendo Ultra 64. De estos juegos ya te hemos mencionado sus características en el número pasado y en éste; toda la gente que llegaba a verlos se quedaba asombrada por la calidad en gráficos y audio logradas en el juego **Killer Instinct**, prometiéndole un gran éxito al juego. En posteriores números de Club Nintendo analizaremos más a fondo este juego (aunque no hay palabras para describirlo).

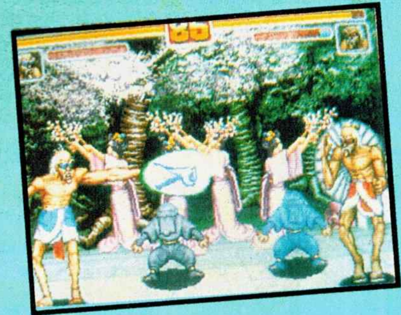


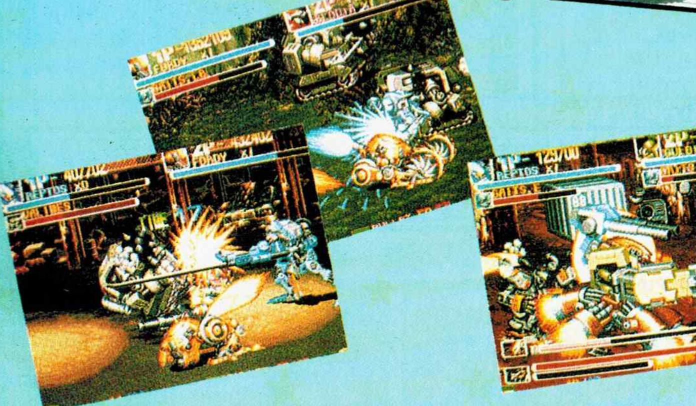




Tal como ya te lo habíamos dicho anteriormente Atlus en este show mostró su juego **Power Instincts 2**; esta secuela tiene 14 personajes para escoger y está programado con la miserable cantidad de 320 megas. En Power Instincts 2 encontrarás que hay personajes muy serios pero también hay otros que le dan un toque divertido al juego.







Capcom por su parte prepara otro de sus ya muy clásicos juegos de pelea estilo "tú solo contra 10,000 enemigos" muy a la manera de Alien vs Predator, este juego se llama **Armored Warrior** y aquí los personajes son robots de gran tamaño y deben luchar contra el típico grupo de robots malos que se han apoderado del planeta; a diferencia de los anteriores juegos de Capcom de este estilo, este juego será solamente para dos jugadores simultáneos.

Data East presentó dos juegos interesantes; el primero de ellos es **Dream Soccer 94**, un juego que seguramente les gustará a los aficionados a este deporte; el segundo juego es **Tattoo Assassins**, otro juego de peleas con gráficos digitalizados y combos asesinos (y mucha sangre, claro está), un detalle curioso de este juego es que se contrató a un equipo de Hollywood experto en efectos especiales y un director para checar todos los movimientos.





Otra compañía que presentó un juego de carreras fue Jaleco con su **F-1 Super Battle**. Este es un juego en el que puedes competir en 3 diferentes circuitos donde los accidentes están a la orden del día; este juego tiene una buena velocidad y gráficos decentes tomando en cuenta todo lo que se exhibió de este género; otro juego que también lanzará muy pronto Jaleco es el **Gun Force II**.



Después de presentar su juego Ridge Racer 2 ahora Namco mostró **Ace Driver**, un juego que utiliza la misma técnica de programación que RR2 pero ahora hay más velocidad pues la competencia se lleva a cabo en autos tipo F-1; aquí tienes 2 diferentes vistas de la carrera, 3 categorías y se pueden unir hasta 8 máquinas para competir.



La compañía American Sammy aprovechó este AMOA para dar a conocer que ellos distribuiran los juegos de la compañía Banpresto aquí en América, y los 3 títulos con los que piensa iniciar son: **Dragon Ball Z**, **Super Battle** y **Ex Revue**, los 3 son juegos de pelea basados en series de animación japonesa; otro juego es **Mazzinger Z**, este es un shooter para 2 personas en los que tendrán que elegir de entre 3 diferentes Mazzingers para defender al mundo de un ataque enemigo.



Otro de los juegos interesantes de este show fue **Samurai Shodown II** de SNK; esta nueva versión tiene a todos los viejos personajes (menos Tam Tam) e incluye a 4 personajes nuevos, los gráficos de los fondos así como la música y animación han sido mejorados considerablemente; también cada personaje de los viejos tiene nuevos poderes. Otro dato interesante que te podemos dar es que en Japón este título no está considerado como una secuela, más bien lo ven como un "super", su nombre en Japón es "Shin Samurai Spirits".







Taito tiene dos juegos nuevos para esta temporada el primero de ellos es **Power Spikes II** que vendría siendo la secuela del juego Hyper V-Ball que salió para el SNES hace algunos meses, el otro juego es **Operation Wolf 3**; este título está pensado para dos jugadores simultáneos y los gráficos ahora son digitalizados para darle más realismo al juego; Operation Wolf 3 tiene 6 escenas y hay cuatro diferentes armas que puedes encontrar.





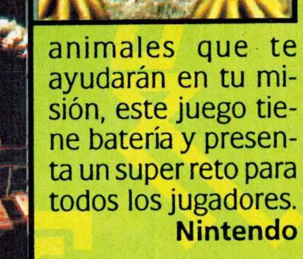
DONKEY KONG COUNTRY (SNES)

Donkey Kong Country es un juego que marca los nuevos stándares en la realización de juegos para 16 bit.

La gran atracción de este juego radica en sus gráficos, creados en las mismas computadoras con las que se trabaja en el NU 64 pasando todos los datos a un super cartucho de 32 megas. En este juego Donkey Kong y su compañero Diddy Kong deben recuperar todas las Bananas que han sido robadas por monstruos desconocidos; en el camino te encontrarás con varios personajes y animales que te ayudarán en tu misión, este juego tiene batería y presenta un super reto para todos los jugadores.





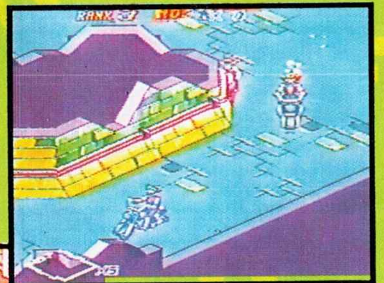


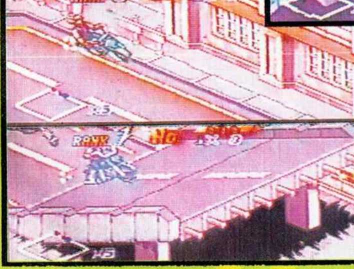
Nintendo



BIKER MICE FROM MARS (SNES)

Salidos de una caricatura y series de comics aparecen ahora estelarizando su propio videojuego un trío de ratones motociclistas de Marte. Este juego es muy al estilo de Rock'n Roll Racing donde deberás escoger a un personaje quien deberá competir contra otros motociclistas en varios circuitos; éste es un juego para uno o dos jugadores simultáneos.





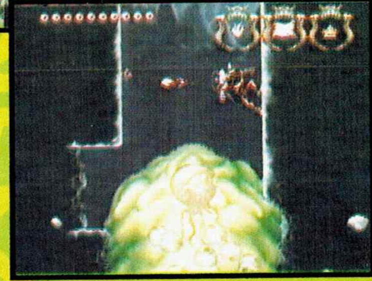
Konami

DEMON'S CREST (SNES)

Las 6 piedras mágicas de los demonios han sido robadas y se planea usarlas para el mal, así que firebrand, el demonio rojo, debe luchar para recuperar las 6 piedras y de esta forma evitar que el reino de los demonios y el de los humanos sea invadido por una fuerza oculta.



Demon's Crest es un juego de acción y aventura con increíbles gráficos y audio, donde deberás buscar en diferentes lugares del reino de los demonios para encontrar las piedras mágicas.

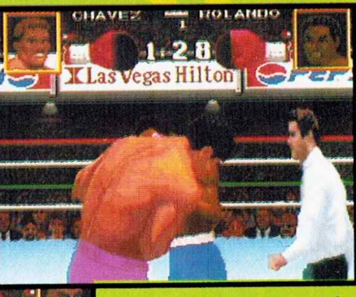


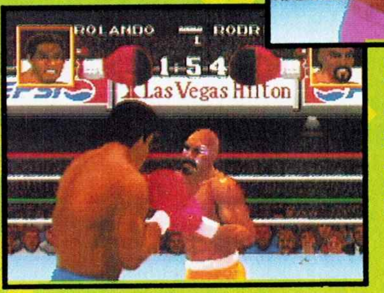
Capcom

CHAVEZ II (SNES)

Chávez ha vuelto por la revancha y ahora viene con todo, por todo y contra todos, pero aquí estás de nuevo tú para buscar el título del primero en el mundo y demostrarle a Chávez otra vez que eres el mejor boxeador del mundo.

Chávez II te presenta otra perspectiva del boxeo, ahora los boxeadores son de mayor tamaño y tienen muchas animaciones para darle un mayor realismo al juego; es el título de boxeo con la acción más rápida y además, al igual que el primero, viene totalmente en español.





ASC

LLEGALE A:

TIN STAR (SNES)

Tin Star es el Sheriff de un pueblo tipo Viejo Oeste donde todos los habitantes son robots. Como buen Sheriff él debe proteger a todos los habitantes de un grupo de maleantes que ha aparecido. Este juego saca ventaja de accesorios como el Mouse o el Super Scope y el chiste es dispararle a los "robots malos" que se van apareciendo





para así evitar que ellos disparen primero. Un título recomendado para niños.

Nintendo

ITCHY & SCRATCHY (SNES)

Itchy & Scratchy, los famosos personajes de caricatura de Springfield tienen ahora su propio videojuego. Aquí tú debes conducir a Itchy quien, como es su costumbre en el Show de T.V., debe molestar a Scratchy y deshacer cualquier plan que haya en contra suya. Este es un título para un jugador y tiene 7 escenas.



Acclaim

Este mes también llégale a:

SUPER SOCCER CHAMP 2 (Taito, SNES)

JURASSIC PARK 2 (Ocean, SNES)

G.P.1 Part II (Atlus, SNES)

RISE OF ROBOTS (Absolute, SNES)

BATMAN THE ANIMATED SERIES (Konami, SNES)

SUPER BONK'S ADVENTURE (Hudson Soft, SNES)

ANIMANIACS (SNES)

Después de hacer juegos tan buenos como la serie de Tiny Toons ahora Konami presenta otro gran juego de los estudios Warner Bros: Animaniacs; aquí controlas a Yakko, Wakko y Dot, quienes por órdenes superiores deben recuperar el script de una nueva película robada por Pinkie y Brain a quienes deberán buscar a lo largo y ancho de todos los sets de la Warner Bros; éste es un título con excelentes gráficos y audio muy al estilo de Konami, o sea, buenísimos.







Konami

AERO THE ACRO-BAT 2 (SNES)

Después de que Ektor escapó de Aero en su primera batalla, nuestro amigo decide ir de nuevo en contra de él para evitar que cometa más fechorías, pero esta vez, lo deberá buscar en diferentes partes del mundo. Aero the Acro-Bat 2 es un nuevo título de Sunsoft estelarizado por su mascota oficial; esta nueva versión tiene mejores gráficos, sonido y movilidad además de presentar un mejor reto.



Sunsoft





Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY

1



A simple vista cualquiera dirá que este juego es muy sobresaliente en gráficos pero al conocerlo más a fondo te das cuenta que es igualmente destacado en todos aspectos: movilidad, diversión, música y en fin todos los aspectos necesarios para debutar en primer lugar en los grandes.

MORTAL KOMBAT II

2



Después de estar 2 meses en la posición de honor, Mortal Kombat II desciende al segundo lugar por la gran presión que ejerció Donkey Kong Country, pero se mantiene firme dentro de los primeros 3 lugares de popularidad, por cierto ¿where is kano?

SUPER PUNCH OUT!!

3



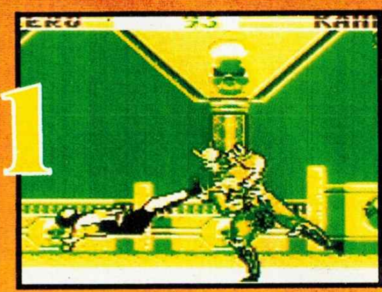
Otro juego que desciende pero se mantiene dentro de una buena posición es Super Punch Out ¿alguno de ustedes ya ha llegado al circuito mundial? aunque este juego parezca un poco difícil, con un poco de práctica se puede vencer a quien sea.

4.-ANIMANIACS
5.-SUPER RETURN OF THE JEDI
6.-SUPER BONK
7.-THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
8.-DEMON'S CREST
9.-VORTEX
10.-CHAVEZ II

GAME BOY

MORTAL KOMBAT II

1



Aquí estamos, sin novedad en el frente; pues a diferencia de su hermano mayor, MK II de GB sigue bien afianzado en el primer lugar pero ¿podrá permanecer otro mes más en esta posición?, ya hay varios juegos que le pisan los talones peligrosamente.

CONTRA -THE ALIEN WARS-

2



Un juego que es uno de los grandes clásicos del SNES aparece en una buena adaptación para el GB y SGB; los monstruos de Red Falcon están de vuelta en la ciudad pero también lo está el equipo contra.

MEGA MAN V

3



Este juego ya está de salida en esta lista de popularidad después de haber amenazado a MK II el pasado mes; ahora a los fanáticos de Mega Man no les queda otra que esperar el Mega Man X2 para el ya próximo '95

4.-BOMBERMAN
5.-TINY TOON WACKY SPORTS
6.-NBA JAM
7.-DONKEY KONG '94
8.-WWF RAW
9.-BEETHOVEN
10.-ITCHY & SCRATCHY

N E S

BEAUTY & THE BEAST



Del número 3 en el mes pasado este juego se ha apoderado del primer lugar, sin embargo en esta lista de grandes movimientos quién sabe qué lugar ocupe para el mes entrante.

JUNGLE BOOK



Después de haber estado instalado en el "lugar de honor" el mes pasado este juego desciende un puesto desde donde espera poder recuperar el lugar que le fue arrebatado.

SUPER MARIO BROS. 3



También los juegos clásicos siguen causándoles algunos problemas a los juegos nuevos, pero tratándose de este gran clásico no hay duda de que esté en tercer lugar.

4.- BONK´S ADVENTURE
5.- JURASSIC PARK
6.- MEGA MAN 6
7.- RESCUE RANGERS 2
8.- BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
9.- TETRIS 2
10.- T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
11.- DR. MARIO

LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- SUPER METROID
SUPER NINTENDO - NINTENDO

2.- NBA JAM
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

3.- LINK´S AWAKENING
GAME BOY - NINTENDO

4.- KEN GRIFFEY JR. PRESENTS MLB
SUPER NINTENDO - NINTENDO

5.- MEGA MAN X
SUPER NINTENDO - CAPCOM

6.- WARIO LAND
GAME BOY - NINTENDO

7.- FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SUPER NINTENDO - ELECTRONIC ARTS

8.- SECRET OF MANA
SUPER NINTENDO - SQUARESOFT

9.- DONKEY KONG '94
GAME BOY - NINTENDO

10.- TETRIS 2
NINTENDO - NINTENDO

LOS GRANDES DE JAPON

1.- MOTHER 2
SUPER FAMICOM - NINTENDO

2.- LIVE A LIVE
SUPER FAMICOM - SQUARESOFT

3.- FATAL FURY SPECIAL
SUPER FAMICOM - TAKARA

4.- J. LEAGUE PRIME GOAL
SUPER FAMICOM - NAMCO

5.- PAC MAN 2
SUPER FAMICOM - NAMCO

6.- PUYO PUYO
SUPER FAMICOM - BANPRESTO

7.- SUPER STREET FIGHTER II
SUPER FAMICOM - CAPCOM

8.- SUPER POWER LEAGUE 2
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT

9.- SPACE INVADERS -THE ORIGINAL-
SUPER FAMICOM - TAITO

10.- SUPER BOMBERMAN 2
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT



RESET

¡OTRA VEZ CAPCOM!

En noticia de última hora nos enteramos que debido al éxito de su primer torneo de campeones, viene el 2º Gran Torneo con el exitazo Darkstalkers. El día 17 estará en pleno el concurso en:

Guadalajara ....9(13)-635-10-49	Hermosillo .....91(62)-15-93-28
León ....91(47)-11-62-86	Monterrey ......91(8)-311-37-34
Puebla ....91(22)-46-72-14	Tampico ....91(12)-16-09-12
Villahermosa ....91(93)-51-49-41	D.F. ....91(5)-583-79-10

Inscríbete a estos teléfonos o en las Arcadias donde veas Darkstalkers. Estarán buenos los premios, pero lo más importante es saber que eres el campeón entre campeones.

Mándanos a Pestalozzi 838 Col. Del Valle C.P. 03100, sección "Tema del Mes", qué tema del mes te gustaría que tocáramos.

ANIMANIACS

Este es un juego tan loco como la caricatura misma, Es SuperNesesario que veas este animadisimo juego de Konami.

SONIC BLASTMAN 2

Un nuevo grupo de invasores espaciales buscan conquistar la Tierra, así que Sonic Blastman y dos nuevos compañeros salen a la defensa.

THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

Acompaña al Dúo Dinámico a luchar contra sus más temibles rivales en Ciudad Gótica... según ellos el mejor juego lanzado por Konami ¿será?

DEMON´S CREST

Fire Brand vuelve a la acción en un super juego para el SNES; acción , aventura y excelentes gráficos y audio hacen de este un juego espectacular con muy buen reto.

El próximo número entérate como suscribirte a Club Nintendo y obtener, totalmente gratis, las moned... de colección de Street Fighter que no podrás comprar en ningún otro lado.

¡Cumplimos 3 años! y para celebrar repartiremos premios con nuestro tradicional concurso de ani...ario.

Ahora sí nuestra entrevista con Peter Main y Howard Lincoln en nuestra visita a Nintendo of America.

Además de las secciones que ya conoces y un muy buen Start ¡No te la pierdas!


La leche del amor que crece
Nestlé
NIDO
KINDER
Para niños a partir de 1 año
con MIEL
La única leche en polvo adaptada para niños de 1 a 5 años.
La leche es fuente de proteínas.